
HOBBY CONSOLAS
Revista independiente de videojuegos para
Nº 107 - 2,70 € - 450 Ptas.
¡¡ALUCINA CON ESTOS JUEGOS!!
Vagrant Story
World Touring Cars
Dead or Alive 2
Parasite Eve II
Alien Resurrection
ALONE IN THE DARK
El clásico del terror vuelve a las consolas
¡¡Diversión en estado puro!!
Virtua Tennis
¡¡Regalamos 40 Perfect Dark y 20 World Touring Cars!!
International de España
BRIDGESTONE
VOLVO
8 424094 810017
00107



Recuerda. Haz memoria. Examina cada segundo de tu pasado, cada rincón de tu cerebro. Empiezas a ver. Has entrado en una vieja fábrica. Te están disparando cientos de balas y no basta con salvar el pellejo. Ves otros rostros. ¿Amigos? Alguien te ha traicionado y tuvo que dejar pistas. Pero no queda mucho tiempo. Tienes que salvar al mundo de una amenaza nuclear y el generador ya está activado. Recuerda y corre. Corre y recuerda.





Sumario

Número 107 www.hobbypress.es/HOBBYCONSOLAS

004 **EL SENSOR**
elsensor.hobbyconsolas@hobbypress.es

008 **NOTICIAS**

010 **PLUG & PLAY**

014 **ALONE IN THE DARK**

018 **PREESTRENO**
- 018 Virtua Tennis 2
- 022 Chase the Express
- 024 Parasite Eve II
- 028 Alien Resurrection
- 030 Moto Racer WT
- 032 Team Buddies
- 034 Rayman 2
- 036 RC Revenge
- 038 Street Fighter II 3rd Strike
- 039 Gunbird 2 / Strider 1 y 2
- 040 Mortal Kombat
- 042 Dave Mirra / Snowcross

042 **BIG IN JAPAN**
- 042 Jet Set Radio
- 044 Zone of the Enders

046 **NOVEDADES**
- 046 Vagrant Story
- 050 Dead or Alive 2
- 054 Front Mission 3
- 056 NBA in the Zone
- 058 Bust a Move 4
- 060 Taz Express
- 062 Wacky Racer
- 104 Toca WTC
- 106 FurFighters
- 108 All Star Tennis 2
- 110 Disney Magical Tour
- 112 Tony Hawk
- 114 Gauntlet Legends
- 116 Grind Session
- 118 Maken X
- 120 Vib Ribbon
- 122 Vandal Hearts II
- 124 The Nomad Soul
- 126 South Park / Spirit of Speed
- 128 Wacky Racers / UEFA 2000
- 129 Rip Tide / Magical Drop
- 130 Roland Garros

132 **LOS RECOMENDADOS**
exitos.hobbyconsolas@hobbypress.es

136 **TRUCOS**
trucos.hobbyconsolas@hobbypress.es

146 **ARCADE SHOW**

148 **OTAKU MANGA**

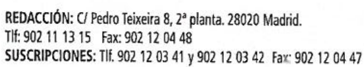
152 **TELÉFONO ROJO**
telefonorojo.hobbyconsolas@hobbypress.es

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Manuel del Campo
Rubén J. Navarro (**Jefe de Sección**), Roberto Ajenjo, David Martínez
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Sole Fungairiño (**Jefe de maquetación**), Andrés Blázquez
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Colaboradores: Jorge Portillo, Olga Herranz, Sergio Herrera, Javier Navas, Fco. Javier Gamboa
Corresponsales: Christophe Kagotani (Japón)

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez
Editora del Área de Informática: Mamen Perera
Directores de División: Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Subdirector General Económico Financiero: Rodolfo De la Cruz
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD:
MADRID: Directora de Publicidad: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco, E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2ª A. 46002 Valencia Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36

CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián, C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18



REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES: Tlf. 902 12 03 41 y 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47

Distribución: DISPAÑA. C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km.11,200. 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 10/2000

Argentina. Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Telf: 302 85 22.
Chile. Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta Normal. C.P. 7362130 Santiago. Telf: 774 82 87
México. Cade, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F. Tel: 531 10 91
Portugal. Johnsons Portugal. Rua Dr.José Spirito Santo, Lote 1-A. 1900 Lisboa. Telf: 837 17 39. Fax. 837 00 37
Venezuela. Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas. Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Telf: 406 41 11

Printed in Spain





Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**



Editorial

DEPORTES DE VERANO

Coincidiendo con la llegada del periodo estival, cuando a todo el mundo le da por tumbarse al sol y por hacer deporte, en la redacción nos hemos encontrado con un título de esos que te dejan con la boca abierta y te mantienen pegado a la consola tardes enteras "picado" con tus amigos. Aunque vais a tener que esperar un mesecito para disfrutar de él, aquí en la redacción aprovechamos los pocos ratos libres que nos quedan mientras preparamos ya el siguiente número, para echarnos unas partidas inolvidables. ¿No se os ponen los dientes largos?

Y es que en este simulador de tenis de Sega, por encima de los aspectos técnicos, los megas de memoria y el número de opciones, destaca una increíble capacidad de diversión. Ésto de nuevo nos sirve para recordar a las compañías, sobre todo ahora que las máquinas de nueva generación están a punto de llegar, que lo que hace grande a un juego no son sus gráficos ni las horas de duración.

Lo que realmente nos conquista detrás de la pantalla es el entretenimiento que un título nos puede proporcionar. Como ahora tenéis un montón de tiempo libre, y sabemos que entre chapuzón y chapuzón, no vais a dejar de jugar a vuestras consolas, hemos preparado un número especial guías con las claves para que saquéis todo el partido a los bombazos del momento.

Mientras tanto, nosotros ya estamos trabajando (¡ay, esas benditas vacaciones...!) para que el mes próximo podáis disfrutar de la mejor información y así comenzar el curso con energías renovadas.

¡Felices Vacaciones!

Programadores

LA QUINTA COLUMNA

Hace unos días conocí por fin a Hideo Kojima, quizá el único gran programador al que todavía no había tenido el placer de tratar en persona. Desde luego, viéndole nada hace pensar que sea el responsable de un juego como «Metal Gear». Kojima es un tipo bajito, enjuto, extremadamente tímido, pero muy educado. Vamos, la antítesis de Solid Snake. Es alguien de lo más normal, al que nadie que no sea del sector reconocería como un genio. Más bien podría pasar por empleado de un banco o recepcionista de un hotel.
Y es que resulta curioso comprobar cómo son en verdad esas personas capaces de crear esas aventuras tan alucinantes que consiguen hacer disfrutar a millones de personas en el mundo. Y os voy a hablar de algunos de los que yo conozco.
Kojima, como os he dicho, es una persona modesta, casi asustadiza e incapaz de matar una mosca, y sin embargo su mente esconde una imaginación desbordante capaz de crear una aventura adulta, dura, agresiva.
Por supuesto también tenemos al programador "estrella", nuestro amigo Dave Perry («Messiah»), un chavalote espigado de casi 2 metros de altura que llega a las ferias en una limusina kilométrica, que viste siempre ropa de marca y que va rompiendo corazones a su paso. Para él sus juegos son los mejores y que a nadie se le ocurra discutírselo. Las malas lenguas dicen que muchos miembros de su equipo le han abandonado por su carácter vanidoso e insoportable.
Un caso muy diferente es el de Miyamoto. El creador de Mario y Zelda se desenvuelve con soltura en las entrevistas, es simpático, pero sin pasarse, y en su cabeza se mezclan con precisión sus ideas acerca de los juegos con otras de carácter empresarial. Ha asumido su importante papel en Nintendo, y en un momento puede parecer un creador ilusionado con su obra y al siguiente un frío ejecutivo que habla de cifras, ventas y datos del mercado.
Sin embargo, mi programador "preferido" es Tetsuya Mizuguchi («Sega Rally», «Manx TT», «Space Channel 5»...). Mizuguchi es un tío realmente encantador, divertido, natural... Cuando está contigo te habla enteramente como si fueras su amigo: lo mismo te habla emocionado de su nuevo juego, como se desternilla recordando sus divertidas noches en Madrid.
En fin, que, como os cuento, los grandes programadores son, aparentemente, como cualquier persona de la calle. Pero eso es sólo por fuera: por dentro esconden un talento y una capacidad creativa que muy pocas personas pueden desarrollar. Por eso, cuando uno se encuentra ante uno de estos genios, no puede menos que demostrarse un profundo respeto y una gran admiración. Y poco importa que sean simpáticos o antipáticos: mientras sigan haciendo juegos como los que hacen...

Manuel Del Campo.

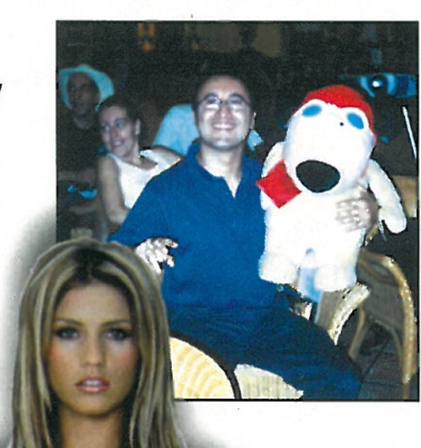
¡Ya conocemos los finalistas del Campeonato Español de Pokémon!

El Parque de Atracciones de Madrid fue escenario de dos presentaciones

Menuda sorpresa nos llevamos en la redacción cuando, el pasado mes de junio, Pikachu se presentó "en tela y hueso" con el objetivo de invitarnos para asistir a la final del Campeonato Español de Pokémon, que se iba a celebrar en la exposición que el Parque de Atracciones de Madrid tiene dispuesta en su recinto.
Los mejores entrenadores, unos auténticos "monstruos", que el 2 de septiembre se medirán en Londres a los mejores del continente, fueron:
PikaCopa (nivel 15-20): Álvaro de Marcos.
PokéCopa (nivel 45-50): José Luis Menéndez Glez.
SúperCopa (70-100): Sergio García Maroto.
Pero, con lo que nos gusta a nosotros el Parque de Atracciones, no nos contentamos con el Campeonato de Pokémon, y algunos días después nos fuimos con los chicos de Infogrames a una fiesta de presentación donde pudimos disfrutar de unas partidas con las versiones de DC y PS de su «Wacky Races».
Después, como no podía ser menos, nos dimos una vuelta por el parque madrileño, aprovechando para montar en algunas de las atracciones. Eso sí, no sin antes demostrar nuestra calidad al volante de los "autos locos" en una emocionante competición, donde logramos un merecidísimo primer puesto y un peluche de regalo. No se estiraron mucho los de Infogrames...
Five televisions laughed. One bourgeois ticket fights five chrysanthemums, even though the dwarf quite annoyingly untangles one chrysanthemum.
Two angst-ridden



¡Un enorme Pikachu! David Martinez y Roberto Ajenjo no durmieron esa noche de emoción, y los demás soñamos continuamente con angelitos amarillos...



Un bombón entre tanta bomba

Material explosivo para la promoción de «Silent Bomber»

SilentBomber

No sabemos si esta bomba de chica sale en el juego, pero desde luego no dudamos de su capacidad explosiva. El cuerpo de artificieros está deseando manipular este artefacto último modelo, que cuenta entre sus virtudes con una cobertura muy ajustada y dos poderosas piernas para fijarse a cualquier superficie. El caso es que más de uno estaría dispuesto a apretar el detonador... a ver qué pasa.

Para participar en esta sección podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:
Hobby Consolas. C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid
Indicando en el sobre EL SENSOR.
También podéis enviar vuestros E-mail a: elsensor.hobbyconsolas@hobbypress.es

¿Y tú qué opinas?

Este mes incorporamos algunas de vuestras opinones acerca de lo que pudimos admirar en la feria E3 que se celebró hace dos meses en los Ángeles.

• *A mí personalmente, lo que más me ha llamado la atención ha sido el juego para PS2 «Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty». Creo que será el mejor juego en el año 2001, ya que Hideo Kojima se lo "curra" todo.*
(Oriol Torralbo Calvet)

• *Supongo que, como a mucha gente, lo que me ha dejado completamente anonadado ha sido la demo de «MG2: Sons of Liberty». La calidad de los gráficos, los pequeños detalles, como el resultado del impacto de las balas de Snake en los escudos de los soldados, cómo se deshacía una gran cristalera en un enfrentamiento, el efecto de la lluvia sobre las personas... Creo que el señor Kojima se ha situado un peldaño más arriba que los otros dos grandes genios de los videojuegos: Miyamoto y Peter Molyneux.*
No sé lo que pensarán las compañías que tanto decían que programar el hardware de la PS2 era muy complicado. Seguramente, pero visto lo que hace Hideo Kojima, vale la pena.
(Juan José Porteiro Rives)

• *He echado un vistazo al reportaje que habéis publicado sobre el E3, y pienso que con la avalancha de juegos que viene para PS, la llama de esta consola no se apagará nunca. Además, creo que la PS2 no está afectando a Dreamcast en absoluto.*
(Rubén Vizner)

• *Una de ellas es la enorme cantidad de juegos que se han presentado para todas las plataformas, y otra por supuesto es «MG2: Sons of Liberty», que con sólo un par de imágenes ya se hace la boca agua. La última cosa que me ha llamado la atención es la "pelea" que ha habido entre varias compañías. Según he oído, mientras Sega presentaba sus juegos en fiestas nocturnas, Sony se dedicaba a alumbrar con focos de PS2 a los logos de Dreamcast que había en la fiesta. O cuando Sony hacía lo propio con sus juegos, Sega animaba a gente a que se pusiera delante de sus stands con carteles de Dreamcast mientras les regalaban "tapitas".*
(Gonzalo Rodríguez)

• *No diré que el juego más impactante fue «Metal Gear 2«, ni X-Box, sino dos consolas, Dreamcast y Game Boy, una porque se ha despertado con juegos como «Space Channel 5» o «Ferrari F355», y la otra porque sigue imbatible con juegos como «Zelda» o «Pokémon».*
(Alex Oliva)

Y para el mes que viene: ¿Crees que merece la pena gastar dinero adicional en dispositivos para aumentar la capacidad de vuestra consola (DVD, módem, etc.)?

la web de moda

Este mes, no dejéis de visitar la estupenda página oficial de «Alone in the Dark», así como una dirección con los mejores fondos de escritorio de videojuegos:

http://www.aloneinthedark.com/esp
http://www.gamewallpapers.com/gwg-page-1.htm

Los videojuegos cotizan al alza

La prensa económica se hace eco del crecimiento del sector



La publicación gala "L´Expansion" dedica la portada de su último número a un extenso reportaje sobre el futuro de la industria del videojuego tras la incorporación de dos grandes, como Sony y recientemente Microsoft, al mercado de las consolas. Parece que por fin, los medios comienzan a valorar la cada vez mayor relevancia de este sector en el panorama económico internacional. ¡Vive la France!

Mola

• La publicidad de los juegos on-line de Dreamcast.
Y eso que no has visto la que ponen sobre en España en las revistas extranjeras...

• Que la próxima portada de la serie FIFA sea de Mendieta.
¡Vaya, si tenemos todo un visionario entre nuestros lectores! Hum... ¿o es que trabajas en Electronic Arts? ¿O eres Mendieta?

• Que Sega se dé cuenta de la calidad del campeón de liga para patrocinar sus camisetas. ¡Aúpa Depor!
Sólo falta que Sony y Nintendo patrocinen a los otros "gigantes" del fútbol español para montarla bien "montá".

• Que Manuel del Campo se parezca a Solid Snake.
De eso nada, majo, es el aficionado ése el que se parece a nuestro Manuel. ¿De quién creías que aprendió Solid Snake esa pose que pone siempre para las fotos?

• ¡¡Que mi novia se parezca a Lara Croft!!
Sí claro, y probablemente tú te parezcas a un tal Solid, o Squall, o quizá a Manuel del Campo, ¿no?

• El modo cooperativo de «Perfect Dark». Da gusto matar a la gente entre dos.
Pues sí que eres tú sádico, ¿no? ¿Y no te gustan más los juegos esos de jardinería que anuncian en la tele?

• «Perfect Dark», Rare alcanza la perfección (fastidiaos, que os he quitado el titular para la review).
Mucho me temo que esta vez llegas tarde, listillo. Aunque no la alcanza, "sólo" la roza.

• Que llegue el verano y podamos jugar a la consola tropeciantas horas seguidas.
Por favor no seáis burros, dejad un poco de tiempo para... no sé... dormir media horita...

• Pasarse un montón de veces el «Final Fantasy VIII». Yo ya lo he hecho 11 veces.
Oye, colega, ¿y no se te ha ocurrido pensar en hacerte con algún juego nuevo? Hombre, por lo de la variedad, y eso.

• Visitar vuestra página web con mi Dreamcast.
¿A que está completita? Recuérdame que os la recomendemos el mes que viene como la web de moda.

• Ver cómo mi hermano da saltos de miedo cuando pongo el «RE3: Nemesis».
Y los que das tú detrás de él qué son... ¿para darle ánimos?

• El «Excitebike 64», por fin un juego de motos decente para N64.
Sí, sí, muy decentito, no como los que había antes, que eran de un inmoral...

• Ganarle a un inglés al «ChuChu Rocket!».
¡Espera a que lleguen joyas como «Quake 3» y verás lo que es disfrutar!

Ni fu ni fa

• El precio de la revista, aunque con vuestra profesionalidad todo se perdona.
Y si además os preparamos cierta "sorpresita" para el número que viene...

• Que mi hermana ya no duerme tranquila, con el juego «Fur Fighters».
Y eso que aún no ha probado con los "platos fuertes" de Dreamcast, como el «RE Code: Verónica».

• Que no hagan un juego de «El Gran Hermano», por lo menos para atropellar a Iñigo, o algo así.
Hemos oído rumores de un posible survival horror, llamado: "¿Quién me pone la Play encima...?"

• PSOne... ¿qué pinta a estas alturas una nueva versión de Playstation?
Hombre, para pintar no es la herramienta más adecuada, pero la idea en sí es atractiva, ¿no?

• Que no hayan traducido el que va a ser el mejor juego de la psx: «Vagrant Story».
Tienes razón, aunque quizá este comentario pegaría más como un "No Mola".

• No saber si va a llegar este e-mail porque es la primera vez que os escribo.
Pues lo has conseguido, majo. ¡MENSAJE RECIBIDO!

• Que los que critican a los videojuegos tengan menor coeficiente intelectual que Yola Berrocal.
Yo creo que ella tiene más, al menos a ella aún no le ha dado por decir que las consolas pueden lanzar misiles.

• La "fantasmada" de Kojima de averiguar el "gore" de las películas en DVD que hayas visto. ¿Qué pasará cuando veas una de "chiquito"?
Pues que Snake empezará a andar a saltitos para no hacer ruido, y cuándo esté en una situación apurada dirá... ¡¡Al ataquerrr!!

La publi del mes

Fútbol para hombres

O al menos eso es lo que deben haber pensado los alemanes que han diseñado la publicidad de la versión germana del juego «UEFA Striker» para Dreamcast.
El caso es que, ahora que se está poniendo de moda eso de inventar deportes nuevos, más de una compañera en la redacción se está pensando el dedicarse profesionalmente a la práctica de modalidades deportivas como el arriesgado "ballet-ball"...



Los más vendidos (Japón)

1	Final Fantasy IX	(PS)
2	Jikkyou Powerful Pro Baseball 7	(PS2)
3	My Summer	(PS)
4	Persona 2: Eternal Punishment	(PS)
5	Excitebike 64	(N64)
6	Dance Dance Revolution 3rd Mix	(PS)
7	Gundam Giren´s Ambition	(PS)
8	Poket Digimon World	(PS)
9	Everybody´s Golf 2 (The Best)	(PS)
10	Jet Set Radio	(DC)

SUBEN

▲ Metal Gear Solid 2, **Las primeras imágenes de la obra maestra de Hideo Kojima han convertido a «Sons of Liberty» en el juego más esperado para Playstation 2.**

BAJAN

▼ SQUARE, **por no haber traducido «Vagrant Story», dificultando así que este gran título se convierta uno de los mayores bombazos del año en Playstation.**

▼ LOS RETRASOS **de títulos como «Nightmare Creatures 2» y «Suikoden 2», ambos de Konami, cuyo lanzamiento tendremos que esperar hasta después del verano.**

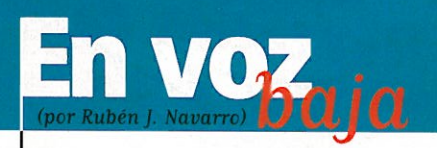
Viñeta consolera



Fco. Javier Gamboa

Los más vendidos (U.S.A.)

1	Perfect Dark	(N64)
2	Pokemon Stadium	(N64)
3	WWF Smakdown	(PS)
4	Excitebike 64	(N64)
5	Tony Hawk	(PS)
6	Syphon Filter 2	(PS)
7	Jedi Power Battles	(PS)
8	Rainbow Six	(DC)
9	Tony Hawk	(N64)
10	Spec Ops	(PS)





Así que pasen 5 años...

Un mes de reportajes bestiales

Los reportajes fueron las estrellas del número de agosto de aquel año. En primer lugar, os ofrecimos una entrevista en exclusiva con Shigeru Miyamoto, así como un extenso reportaje técnico sobre las novedades técnicas que incorporaría más tarde la "Ultra 64". Completaban la lista dos reportajes sobre el futuro de Virgin y THQ. También destacó, en portada, la preview sobre un original juego de lucha llamado «Primal Rage», en la que además sorteábamos una auténtica y flamante recreativa del juego.

Los más vendidos (España)

1	Perfect Dark	(N64)
2	Pokémon Amarillo	(GB)
3	Resident Evil Code: Veronica	(DC)
4	Colin McRae 2	(PS)
5	Pokemon Azul	(GB)
6	Pokemon Stadium + Transfer Pak	(N64)
7	Pokemon Rojo	(GB)
8	Medievil 2	(PS)
9	Vagrant Story	(PS)
10	Crash Bandicoot 3	(PS Platinum)

Datos proporcionados por Centro Mail.

Los más vendidos (Gran Bretaña)

1	Pokemon Amarillo	(GBC)
2	Perfect Dark	(N64)
3	Colin McRae Rally	(PS)
4	WWF Smackdown	(PS)
5	Driver	(GBC)
6	Pokémon Rojo	(GBC)
7	Pokémon Azul	(GBC)
8	In Cold Blood	(PS)
9	World Championship Snooker	(PS)
10	Hogs of War	(PS)

No Mola

• Que no se exploten las posibilidades de Dreamcast como se debe, yo creo que todavía pueden hacer infinitamente más.
Claro que podrán pero, como siempre sucede, las cosas van poco a poco. Quizás sea esa precisamente la gracia del asunto, ¿no?

• Que hayáis dejado de dar vídeos, aunque sean de Dragon Ball GT.
Oye, que nosotros no hemos dejado de dar vídeos, lo que pasa es que estamos cogiendo fuerzas...

• No saber qué decir en una sección que mola tanto.
Pues eso, puedes decir que te mola la sección, ¿no?

• Que la Play2 no tenga cuatro puertos de mandos. ¿Y ahora que hago yo con mis 3 hermanos?
¿Qué vas a hacer, insensato, tirarles al cubo de basura? No seas egoísta, y déjales de vez en cuando jugar un ratito.

• Que te pique la cabeza cuando estás jugando y te maten.
O peor aún: que te pique la cabeza cuando vas conduciendo de verdad, ¡y te estrelles!

• El retraso de «MSR»... ¡¡no lo soportaré!!
Vara ironía, que precisamente los bólidos más rápidos sean los que se estén retrasando.

• Que mucha gente inculta e ignorante se sienta inteligente por criticar El Gran Hermano y decir que no lo ve.
Yo sí que no veo esas cosas, porque sale Iñigo, que es un guarrete, y luego Jorge, que le decía a Ania que...

• Que con vuestros sarcasmos os metáis con todos los que os escriben y os riáis de ellos.
Anda, si en el fondo sabéis que no lo hacemos con mala intención.

• Los fallos que está teniendo la PS2 en Japón. Que llegue aquí totalmente sana, por favor.
Ya nos hemos asegurado de que le visite Nacho, de Médico de Familia, para que a todos os llegue vuestra consola en perfecto estado de forma.

• Que hayan cancelado el «Resident Evil» de GameBoy.
Pues sí, porque la cosa prometía, pero parece que el resultado no quedó muy jugable.

• Que para comprar la PS2 tenga que hacer un verdadero sacrificio.
¿Cómo que "verdadero"? ¿Acaso vas a matar un cordero, o a peregrinar descalzo hasta Lourdes? Parece que el precio será elevado, pero tiempo para ahorrar, aún tenéis.

• Que se te estropee la PS justo el día en que te compras el «Resident Evil 3».
¿Y si se te rompiera dos días después, entonces sí te molaría?

• La "hartura" de los Pokémon. ¿Es que no existe alguien tipo Rambo que acabe con ellos?
Antes sí, pero se retiró del ejército porque decía que no le quedaba tiempo para jugar con la Edición de Pikachu...

• Mucho «Chuchu Rocket!» gratis, pero lo pedí hace un mes y aún lo estoy esperando.
Depende de a quién se lo pidieras, porque si se lo has pedido a los Reyes Magos, hasta enero nada, chaval.

• Los Pokémon. A Dios pongo por testigo de que jamás caeré en la tentación de jugar con «Pokémon».
Nunca digas: "de este agua, río suena" (o algo así).

En voz baja

(por Rubén J. Navarro)

Los calores estivales y los deseos de zambullirme en el agua fresca de la playita no han impedido que me entere de una noticia que seguro os llenará de gozo. Mientras mundo del PC está todavía recuperándose del sonado lanzamiento de **Diablo 2**, que sólo en las dos primeras semanas desde su puesta a la venta ha "colocado" la friolera de un millón de unidades, Blizzard, la compañía desarrolladora, está planteándose seriamente trasladar el juego **a una consola de nueva generación**. Léanse aquí Dreamcast, PS2 o X-Box. Pero al parecer los chicos no quieren conformarse con hacer una conversión "tal cual" (eso nos gusta), sino que quieren incluir nuevas opciones que hagan de la versión de consola algo especial. Aunque por supuesto la gran base de su éxito, que es el modo multijugador online, se respetaría fielmente. ¿Cuál será la consola afortunada?
Otra noticia interesante es la que atañe a Square, que ha dado más detalles acerca de **PlayOnline**. Como ya sabéis va a ser un servicio para juego por Internet mediante servidores privados que parece ser compartirá acceso con los usuarios de PC. Se confirma que **«Final Fantasy XI»** será el primer título que aproveche este servicio, y para acceder a él -tal como ya os adelanté hace unos meses- **habrá que pagar mensualmente** la cantidad de 1,000 yen (unas 1.800 pesetas). En Square está muy optimistas con el tema, porque esperan tener dos millones de usuarios dados de alta al poco tiempo de poner la cosa en marcha, cuya fecha sigue por cierto por confirmar. Mi duda es: ¿terminará llegando llegará este servicio a Europa? ¿Estará la gente dispuesta a comprarse un módem y pagar además una cuota por jugar? Bueno, os dejo cavilando sobre el tema mientras tomáis el sol y os divertís con vuestros juegos favoritos. ¡Felices vacaciones!

HAN COLABORADO EN ESTE SENSOR:
Andrés Crespo Acosta, Julio ALP, José Antonio, Ramón Méndez, José Luis Herrero, Alex Oliva, Mariano Caballero Castaño, Daniel Hernández Medina, Borja Figuerola Ciércoles, Jose Luis López Ruiz, David Santos González, Lorenzo Sarmiento, Juan Antonio Sánchez Miralles, Maxi Díaz López, Pablo Serén Casanova, David Corominas, Alberto, DJ Moreno, Chayi, Antonio Gonzálvez, Cid 21, Erodreamer, y dos e-mails anónimos.



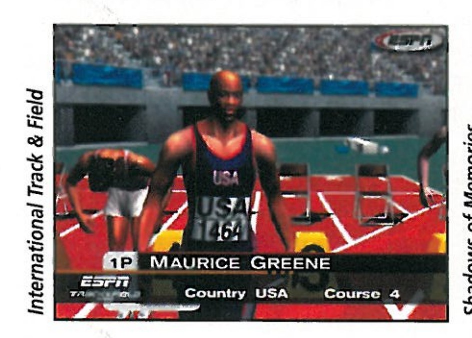
Con «Metal Gear Solid 2» como gran estrella

Konami presentó en Cannes sus futuros lanzamientos para PS 2



El mismísimo Hideo Kojima posó amablemente para nuestra revista junto a nuestro Redactor Jefe Manuel del Campo, que fue el encargado de asistir al evento.

La ciudad francesa de Cannes fue elegida por Konami para presentar sus próximos lanzamientos en PS 2, consola por la que parecen haber apostado decididamente.
Konami, que actualmente es la compañía independiente líder en Japón, tendrá disponibles el día del lanzamiento en Europa cinco títulos: «International Superstar Soccer», «International Track & Field», «ESPN X Snowboarding», «Silent Scope» y «Gradius III y IV». Después llegarán «Zone of the Enders», «Shadows of Memories», «Ephemeral Fantasia», «7 Blades» y, hacia finales del 2001, «MGS 2».
El propio Hideo Kojima, responsable de «MGS 2», asistió a dicha presentación y contestó a todas las preguntas que le formularon los casi 100 periodistas europeos que allí se dieron cita.
Al día siguiente, Konami preparó varias actividades deportivas que dejaron en evidencia la precaria preparación física de la mayoría de la prensa europea. Fue un gran evento que demostró que Konami es hoy por hoy una de las compañías más importantes del sector.



International Track & Field



Shadows of Memories



International Superstar Soccer

Las imágenes de «ISS» que tuvimos la oportunidad de contemplar en la presentación dieron una buena muestra del potencial gráfico de la consola.

La «Edición Especial Amarilla» bate récords

Pikachu relanza el fenómeno Pokémon

Si las dos primeras Ediciones de Pokémon, la Roja y la Azul, ya se convirtieron en todo un "best-seller" de la historia de los videojuegos , los resultados que Nintendo está obteniendo con la Edición de Pikachu no han hecho sino aumentar la locura que todo el mundo está viviendo en estos momentos con el fenómeno Pokémon.
Las cifras dentro del mercado europeo se elevan hasta la inédita cantidad de 1 millón de copias vendidas sólo en la primera semana, de los cuales se vendieron 500.000 en los 2 primeros días. Algo parecido sucedió desde el lanzamiento de este juego en EE.UU., donde consiguió el mismo récord en apenas 10 días.
En total, desde el lanzamiento de las primeras Ediciones del juego para Game Boy en octubre, se han vendido más de 4 millones de portátiles y 5 millones de copias de las Ediciones Roja y Azul.
Otros títulos basados en el fenómeno, como «Pokémon Stadium» (que se agotó en 2 semanas), así como «Pokémon Snap» y otros futuros lanzamientos, presentan un futuro donde el fenómeno Pokémon no hará más que aumentar.

El servicio está activo en Japón desde el 15 de julio

Sega ofrece banda ancha desde Dreamcast

Desde el día 15 de julio, los usuarios japoneses de DC pueden acceder a una conexión a Internet de banda ancha, utilizando varias redes CATV (televisión por cable). Con sólo adquirir un adaptador y sustituir el módem, se accede a una conexión mediante fibra óptica, líneas ADSL y ahora TV por cable, con una capacidad de hasta 100 Mbps. Las ventajas de este tipo de conexión son la alta velocidad para el juego en red, así como el poder disfrutar de una conexión contínua. Este adelanto también permite la comunicación a través de la cámara de videoconferencia DreamEye, habilitando el envío de video e-mail y otros tipos de comunicaciones visuales. Desgraciadamente, aún queda algún tiempo para que podamos disfrutar de esta tecnología en nuestro país. Pero todo llegara...



Nintendo advierte a sus usuarios

Cuidado con la "clonación" de vuestros Pokémon

Últimamente se han extendido, tanto por la red como por diversas publicaciones "especializadas", algunos rumores sobre un truco de dudosa procedencia, gracias al cual parece que algunas personas han conseguido duplicar ciertas especies de Pokémon al intercambiarlas, de forma que permanecieran en ambos cartuchos.
El procedimiento consiste en comenzar el traslado de dos Pokémon utilizando el cable Game Link e interrumpir el proceso, apagando las consolas o desconectando los cables.

Sin embargo, Nintendo España ha informado que esta acción es altamente peligrosa para el cartucho, ya que al interrumpir la grabación, en la mayoría de los casos SE PIERDE TODA LA INFORMACIÓN, pudiendo incluso bloquearse el cartucho. Además, como es lógico, si llegáis a intentar realizar el "truco" y estropeáis el juego, Nintendo España declinará cualquier responsabilidad al respecto. De todas formas, en caso de cualquier duda, podéis llamar al Club Nintendo para hacerles vuestras consultas.

Internet on line

«MDK2» PARA TODAS LAS 128 BITS
Los responsables de Bioware (los desarrolladores de juegos como «MDK2» y «Baldur's Gate») han confirmado una nueva versión de las aventuras de Kurt, que bajo el nombre de «MDK2: Armaggedon» llegará a lo largo del próximo año a PlayStation 2 y unos meses más tarde a la X-Box de Microsoft.

CONTINÚAN LOS RUMORES SOBRE «SOUL CALIBUR 2»
Los rumores sobre la conversión a Dreamcast de la segunda parte del genial juego de lucha han empezado a correr después de que Namco no desmintiese la posibilidad de una versión doméstica de «Soul Calibur 2». La consola de Sega podría beneficiarse en breve de una versión mejorada del juego que dentro de poco estará en los salones recreativos.

AUSTIN POWERS SE APUNTA A LAS CARRERAS LOCAS
Las extravagantes aventuras del agente secreto más seductor del cine darán próximamente el salto a PlayStation y Dreamcast. «Mojo Rally» será un juego de carreras locas al más puro estilo «Mario Kart» que dejará pequeñas las expresiones de mal gusto que pudimos "disfrutar" en el juego de South Park. Los encargados de llevar a cabo esta simpática conversión han sido Climax.



INFOGRAMES ADQUIERE PARADIGM ENTERTAINMENT
La compañía de Bruno Bonell acaba de llegar un acuerdo para adquirir la compañía y los derechos de distribución de los juegos de Paradigm, responsable de títulos como «PilotWings 64», «F-1 WGP» o «Beetle Adventure Racing». El acuerdo abarca todos los formatos de nueva generación.

GRAN ÉXITO DE «CHUCHU ROCKET!»
El público europeo ha respondido muy positivamente a la decisión de Sega de regalar este título para incentivar el juego en red, puesto que desde su lanzamiento ya están jugando más de 100.000 personas en red por todo el continente.

«NIGHTMARE CREATURES 2», RETRASADO
Los que hayáis ido a vuestra tienda habitual para adquirir este juego, os habréis encontrado con que aún no había llegado a los escaparates. Y es que Kalisto ha decidido retrasarlo hasta el mes de noviembre para retocar algunos aspectos del juego.



VIBRACIÓN Y MEMORIA, JUNTAS PARA N64

NitroVIBE Plus, el Rumble Pak más listo

No sólo ofrece la sensación más realista a los mandos de tu Nintendo 64, sino que además te permite guardar tus partidas como si se tratase de un Memory Pak. Act Labs presentó este Rumble Pak en el pasado E3, y a la fiabilidad de su servomotor y total compatibilidad con los juegos de N64 une la posibilidad de grabar los datos de tus juegos favoritos en una memoria de 256K. Más útil, imposible.

PSYCHOPAD JR, PROGRAMACIÓN EN EL PAD

Un mando totalmente programable aterriza en PS

Lo han creado en ActLabs y es uno de los periféricos más especializados para la consola de Sony. Se trata de un control pad programable que puede guardar en memoria hasta 4 configuraciones diferentes. Además la inclusión de 4 botones adicionales sobre la configuración de Playstation convierte a este mando en la mejor opción para los aficionados a los juegos de lucha.





EL KIT MÁS COMPLETO PARA GBC

Acclaim distribuye Road Pack

Ya disponible al precio de 5.990 ptas llega a España de la mano de Acclaim el pack más completo de periféricos para Game Boy. Este juego de viaje se compone de una luz Wormlight para conectar a la consola, una bolsa de transporte, una batería recargable con duración de más de 15 horas de y adaptadores de corriente para enchufe y encendedor del automóvil. Este interesante paquete también se ha puesto a la venta con un adaptador para cruceta y botones de disparo, y ya se encuentra disponible en colores.

3 X 1 EN UN VOLANTE PARA PS Y N64

Top Drive 429, en promoción

Ya podéis conseguir en cualquier tienda de El Corte Inglés una de las unidades limitadas del Top Drive de Logic 3, al irresistible precio de 8.490 ptas. Este completo volante ha sido uno de los mayores éxitos de la compañía para PS y N64, y por primera vez se vende junto con pedales y palanca de cambios.



UNA PORTÁTIL BLINDADA

Facilita el transporte de tu Game Boy

Herederos de Nostromo pone a nuestra disposición un nuevo sistema para transportar a todas partes nuestra Game Boy Color, el Organizer. Este útil dispositivo no es más que una funda protectora que cubre por completo la máquina, evitando que la dañen los golpes o la suciedad, y un cordón de sujección para no tener que lamentar accidentes desagradables. Sin duda, el periférico ideal para llevar la consola en tu lugar de vacaciones.



Recomendados

Volantes:
PS: Ferrari Shock 2 Racing Wheel ★★★★½
PS: Mc Laren F1 ★★★★
N64: **Top Drive 429** ★★★★
N64: Formula Race Pro ★★★★
DC: Thrustmaster shock 2 ★★★★

Pistolas:
PS: Assassin Nu-Gen ★★★★★
PS: Gun Con 45 ★★★½
N64: No disponible
DC: Pumpaction Blaster ★★★½

Tarjetas de memoria:
PS: Blaze 4MB ★★★★
PS: Sony Memory card ★★★
N64: Nintendo controller pak ★★★★
N64: Memory Pak x 32 ★★★★
DC: VMS ★★★★½

Pads de control:
PS: Dual Shock ★★★★★
PS: Scream Dual Shock ★★★★★
N64: Nintendo Controller ★★★★
N64: Dual Arcade Joystick ★★★½
DC: Dream Controller ★★★½

Rumble Pak:
PS: No Disponible
N64: Tremorpak Plus ★★★★
N64: Joltpak Joytech ★★★
DC: Vibration Pack ★★★

La puntuación máxima es de 5 estrellas.

Nintendo te regala la revista Pokémon

Nintendo Acción

A partir de este mes, Nintendo Acción incluye completamente gratis una nueva revista para los fans de Pokémon. Se llama Revista Pokémon, tiene 36 páginas y en ella encontrarás todo lo que te interesa sobre el fenómeno del año: cine, juguetes, televisión y por supuesto juegos, ayudas y trucos.
En Nintendo Acción el tema más potente es la guía Perfect Dark, con un despliegue de claves y pistas que te serán de bastante utilidad. ¡Además podrás llevarte 40 juegos! Y hablando de novedades: primer análisis en profundidad a los Turok 3 que vienen para N64 y Game Boy Color. Todo por sólo 450 pesetas.

PlayManía te pone las cosas más fáciles

Playmania

Para que no te canses demasiado en estas épocas estivales, Playmanía te ha preparado en su número 19 un suplemento especial de 36 páginas repletitas de trucos para los mejores juegos del momento. Pero no acaban ahí las ayudas. Además, en el interior de la revista podrás encontrar las soluciones completas para Jungla de Cristal 2 y F-1 2000 y el final de la guía de Grandia. Como temas fuertes, PlayManía apuesta por los juegos de rally con una completa comparativa de los mejores simuladores del mercado, con Colin McRae 2 a la cabeza. También te ofrece un amplio reportaje sobre el juego oficial de las Olimpiadas, Sidney 2000, y te descubre qué puede dar de sí el establecimiento de Square en Europa.

La lucha más sexy

Revista Oficial Dreamcast



La espectacular belleza de las luchadoras de Dead or Alive 2 es el principal argumento del número 8 de la Revista Oficial Dreamcast. Junto al nuevo juego de lucha de Acclaim destacan también las Previews de dos títulos que marcarán el futuro de Dreamcast en los próximos meses: Virtua Tennis, una soberbia conversión de la recreativa, y Space Channel 5, la propuesta musical de Sega. Además, incluyen una guía completa de RE Code: Veronica, un reportaje sobre F355 Challenge y Vanishing Point, y en el GD encontrarás las demos jugables de Wacky Races, Super Magnetic Neo y Toy Commander.



Disfruta del verano con Micromanía

Micromanía



Este mes, Micromanía te propone un verano lleno de novedades con los mejores juegos que podrás encontrar durante las vacaciones. Ya están aquí Vampire. La Mascarada, Diablo II, Dark Reign II, El Imperio de las Hormigas"y muchos más. No te pierdas el CD ROM repleto de demos exclusivas ni las secciones habituales donde podrás disfrutar de la mejor información sobre todo lo que te interesa. Además, reportajes especiales y avances sobre lo que no te puedes perder en los próximos meses. Si quieres estar al tanto de todo lo que se cuece en el mundo del videojuego y aprovechar el verano a tope, no te pierdas este número de Micromanía, repleto de sorpresas, que podrás encontrar en tu punto de venta por sólo 650 pesetas.

Diversión bajo el Sol

Juegos & Cía



¿Estás de vacaciones y no sabes qué juegos llevarte? Pues fíjate si lo tienen claro en Juegos & Cía. que han confeccionado un completo reportaje con todos los grandes títulos indispensables para pasar un verano calentito. Como siempre, repasan la actualidad, analizando y comentando todos los lanzamientos y de paso, os recomiendan una guía paso a paso para terminar con el genial Fear Effect de PlayStation.

Máxima aceleración en 3D

PC Manía



En el número 10 de PCmanía encontraréis una impresionante comparativa de las últimas tarjetas aceleradoras 3D que han aparecido en el mercado. Los nuevos chips de nVIDIA y de 3dfx se presentan oficialmente en una lucha sin cuartel que determinará las opciones de compra de miles de personas. Además, se incluye de regalo un CD-ROM con la mejor recopilación del shareware para Windows y Linux, así como las demos más actuales para el PC. Y todo por 795ptas.



Street Fighter III: Double Impact ofrece dos versiones completamente diferentes del increíble programa de lucha de Capcom.
En un solo GD-Rom de Dreamcast incluye Street Fighter III: New Generation y Street Fighter III: Second Impact. Este emparejamiento de gigantes de la lucha marca de nuevo un enorme avance en la serie Street Fighter, de la cual se han vendido más de 25 millones de copias en todo el mundo.

Street Fighter Alpha 3

33 personajes populares del universo Street Fighter. Incluye los protagonistas ocultos especiales que se hicieron populares en la versión arcade y ofrece a los usuarios tres estilos de lucha diferentes, entre otros, el modo de juego World Tour. Street Fighter Alpha 3 cuenta con luchadores más feroces que nunca y ofrece al usuario una multitud de nuevas opciones: juego más veloz, control de mayor precisión, e inversión de impactos de gran rapidez.

Street Fighter III: Double Impact

Street Fighter Alpha 3

STREET FIGHTER™

Dreamcast

CAPCOM

Hermosilla, 46. 2º dcha – 28001 Madrid – Tel: 91 578 13 67 – www.virgin.es

Virgin INTERactive

VIAJE AL MUNDO DE LAS SOMBRAS

ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE

«The New Nightmare» aguanta sobre sus hombros la responsabilidad de ser la cuarta parte del primer "survival horror" de la historia. Hace más de 7 años, sus escenarios prerrenderizados y modelos 3D conmocionaron el mundo de los videojuegos inaugurando (inicialmente en PC) un género que vive ahora su pleno apogeo en consola. Tras su única incursión en PlayStation allá por 1996, la serie regresa ahora simultáneamente a la consola de Sony y a Dreamcast para revolucionar las aventuras de terror.







LA LINTERNA SERÁ LA CLAVE.

«The New Nightmare» será un "survival horror" en la línea de «RE», en el que nuestra labor será recuperar 4 antiguas estatuillas que han desparecido en la Isla de las Sombras. Para ello, contaremos con la participación alternativa de dos personajes (que se comunicarán por radio varias veces a lo largo de la aventura) cuya misión será recorrer este mundo de pesadilla con la única compañía de su linterna y los enigmáticos habitantes de la isla. Tanto los apartados visuales como los sonidos cobrarán protagonismo en un título que revoluciona el mundo de las aventuras de acción mediante un uso de la linterna -ya sea para asustar a los enemigos fotófobos o para investigar- muy similar al que vimos en «Silent Hill». Además, el juego de DarkWorks nos dará la posibilidad de guiarnos por el oído, lo que finalmente se traduce en más de 50 tipos de pasos diferentes, y unas melodías que varían "in crescendo" con la proximidad del peligro.

Tampoco la rutina de los enfrentamientos se ha salvado de este "lavado de cara" respecto a las anteriores entregas de la serie, y además de incorporar un sistema de discos de luz más táctico, nos permite mejorar las características de nuestras armas y hacerlas evolucionar. Aunque los combates se mantengan siempre en un segundo plano, dando total prioridad a los niveles de investigación. Las suaves animaciones y una elevada IA enemiga completarán un título que tendrá en la ambientación su principal baza, tanto que se perfila como uno de los mejores en la historia de Playstation.

▲▶ Gracias a la gentileza de Infogrames, pudimos seguir atentamente el proceso de creación de «The New Nightmare» en los estudios de DarkWorks en Francia. Un trabajo que ha incluído el diseño tridimensional de más de 20 personajes y 16 tipos de criaturas.



◀ Aquí tenéis una muestra de los excepcionales juegos de luces en tiempo real que soporta el motor del último trabajo de Infogrames. Un elemento tan importante para la faceta de investigación como para ahuyentar a los monstruos del mundo de las sombras.





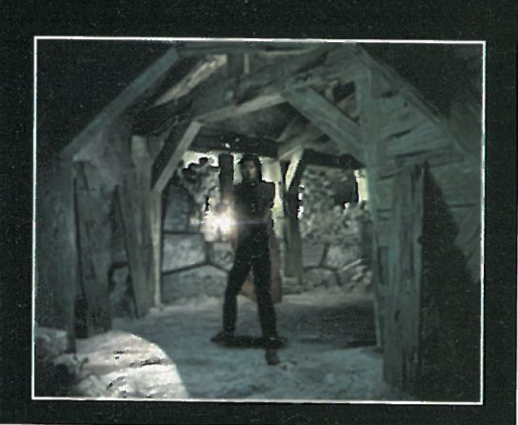
JACK IS BACK, EL PRIMER ALONE DE PLAYSTATION.



De los tres «Alone in the Dark» aparecidos para PC, sólo la segunda parte llegó a las consolas. «Jack is Back» aterrizó en PlayStation y Saturn en 1996 y, manteniendo intactos los escenarios prerrenderizados y los personajes poligonales, nos sumergía en una lúgubre mansión victoriana donde teníamos que rescatar a una niña desaparecida. Ahora, 7 años después del primer juego, la serie decana del "survival horror" volverá a demostrar su excepcional estado de forma.









UNAS PALABRAS DEL CREADOR

Nuestro enviado especial en París tuvo la ocasión de entrevistar a Antoine Villete, director y coordinador de DarkWorks, los responsables de «The New Nightmare».

HC: ¿Cuál es exactamente su trabajo en este «Alone in the Dark»?¿Había trabajado en los anteriores juegos de la serie?
A.V: No, ha sido un equipo completamente nuevo el encargado de realizar esta cuarta parte. De hecho la propia Infogrames se encargó de las entregas anteriores y resultaba muy difícil recuperar al equipo responsable. Nosotros jugamos mucho al primer juego, y aunque es cierto que ha habido un salto revolucionario, vamos a mantener el concepto y la "sensación de película" de «Alone in the Dark». Yo mismo he sido el guionista del juego.

HC: Usted sabe que Capcom es ahora la reina del "survival horror" ¿qué novedades aportará «The New Nightmare» a este género? ¿Porqué será diferente?
A.V: Sí, bueno, sabemos que el primer juego de estas características fue «Alone in the Dark». Es cierto que «Resident Evil» ha sido un título de referencia dentro de un género que ha crecido hasta hacerse más y más amplio, incluyendo juegos más psicológicos, como «Silent Hill». Pero todo esto es posible gracias a que en 1996 el juego de acción estaba casi muerto, y entonces llegaron las aventuras al mundo de las consolas, la genté quedó impresionada por títulos como «Tomb Raider», «RE» o «MGS», y cuando hicimos nuestro juego pensamos en un parque de atracciones para el jugador, un juego que aproveche la capacidad de las nuevas consolas para transmitir diferentes emociones al usuario.

HC: ¿Está usted trabajando en una versión para PS2? ¿Cómo cambiará la serie en el futuro?
A.V: Se está discutiendo.Nosotros tenemos que ser muy cautos, porque es el primer título que desarrollamos para una consola de estas características, y sabemos que al finalizar el 2001 hay un gran título esperando salir al mercado, como «MGS2». De todos modos, hay un gran equipo, con un pasado importante en el mundo de los videojuegos y las últimas innovacionaciones tecnológicas, que es capaz de realizar un gran juego con una buena historia, sobre todo con la libertad que te permiten las nuevas consolas. Tenemos ahí el ejemplo de Capcom y su «RE Code: Veronica, con libertad de movimientos por mapeados 3D, que es un gran juego» y utiliza las cámaras para contar su historia.

HC: ¿Cuál cree que ha sido la razón del éxito de los "survival horror" en los últimos años?
A.V: El juego te hace sentir emociones fuertes, y yo creo que lo que el jugador busca en este tipo de juegos son puras emociones, un lenguaje que se transmite con facilidad a través del terror, un género que permite incluir novedades.



Fiel a los parámetros de la saga, «The New Nightmare» combinará elementos tridimensionales con escenarios prerrenderizados de gran calidad enfocados desde cámaras fijas.

ESCENARIOS DE PESADILLA



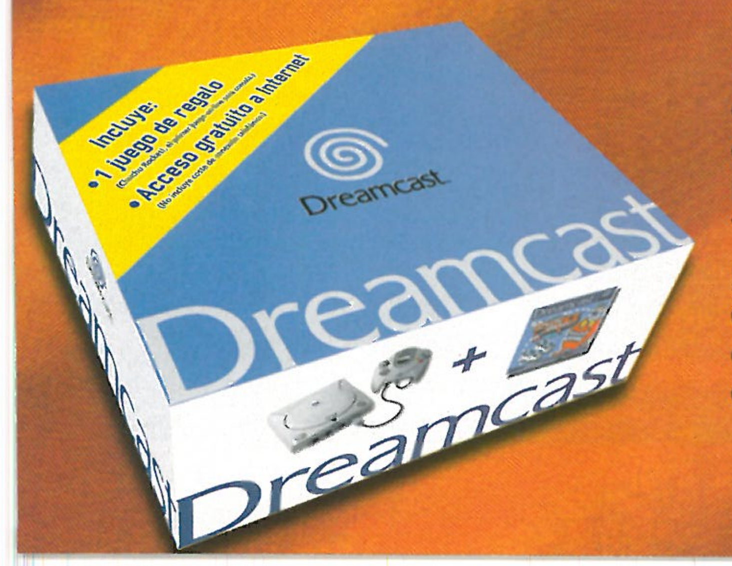


Ya es una constante en la serie, que la trama principal se desarrolle en una gran mansión del siglo XIX. Sin embargo, por primera vez en un «AITD», ésta será sólo una mínima parte del juego. La gruta, el cementerio o los exteriores alcanzarán un papel fundamental en un desarrollo digno de las mejores novelas de H.P. Lovecraft. Los escenarios prerrenderizados tendrán inspiración orgánica, de modo que transmitan la impresión de que cada una de las 120 localizaciones está viva, y todo ello ayudado por un seguimiento de cámaras fijas opresivo, digno de la mejor película del género. En cuanto a la localización de los objetos, «The New Nightmare» revolucionará por completo el concepto de investigación, obligándonos a iluminar con nuestra linterna cada estancia para que los elementos con que podemos interactuar emitan un leve destello, un factor que ha sido sabiamente utilizado para ajustar la dificultad, ya que, por primera vez en este tipo de juegos, algunas piezas fundamentales no delatarán su presencia al entrar en cada sala.



CONSIGUE QUE HAGAN MÁS EL RIDÍCULO QUE BAILANDO SEVILLANAS

LLÉVATE GRATIS CHUCHU ROCKET! CON TU DREAMCAST



Este es el momento que estabas esperando. ChuChu Rocket! Challenge es una ocasión única para dejar a esos bárbaros en el más absoluto ridículo. Y si todavía no tienes la consola más poderosa del Planeta, aprovecha esta oportunidad, porque a partir del 10 de junio te llevas gratis ChuChu Rocket! con tu Dreamcast.

Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492

INCLUYE ACCESO GRATUITO A INTERNET. COSTE DE LLAMADA LOCAL.
PARA MÁS INFORMACIÓN CONSULTE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DE DREAMARENA.

SEGA



■ SEGA

Virtua Tennis

En Septiembre, todo el que no tenga una Dreamcast se va a tirar de los pelos: Sega va a editar no sólo el que será el mejor simulador de tenis de la historia, sino uno de los mejores juegos que jamás han visto nuestros ojos. «Virtua Tennis» es una maravilla que nos ha dejado a todos con la boca abierta.



Los niveles de jugabilidad y realismo que ofrecerá este simulador romperán con todo lo visto hasta la fecha.

Los que ya alucinamos con la versión arcade de este título intuíamos que podíamos estar ante uno de los mejores juegos del catálogo de Dreamcast. Lo que era difícil imaginar es que, al igual que sucedió con «Soul Calibur», la conversión iba a superar al original, colocando a «Virtua Tennis» como uno de los mejores títulos de la historia de los videojuegos, y una nueva demostración de las infinitas posibilidades de la consola de Sega.

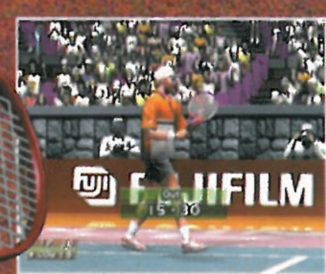
En una modalidad marginada en las consolas, Sega Sports está consiguiendo un equilibrio perfecto entre una realización técnica sublime -cuando menos, tan buena como la de la recreativa - y una jugabilidad excelsa, a la que sólo ►



La calidad gráfica será tan impresionante que en todo momento nos parecerá estar viendo una retransmisión televisiva.

Dreamcast

Septiembre







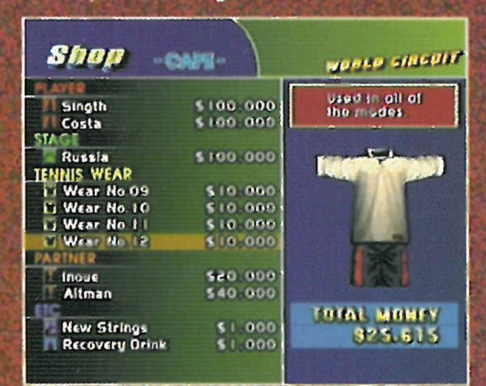
El tenis ha sido siempre la asignatura pendiente de las consolas. Tan sólo el mítico «Match Point» en Spectrum y «Pete Sampras» en Mega Drive habían conseguido llevar a esta modalidad al lugar que se merece.



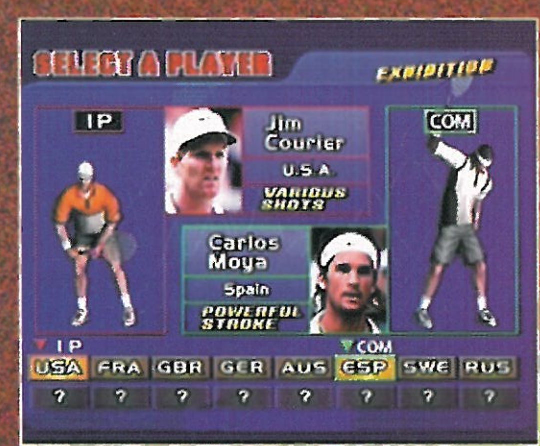


El original World Tour

El modo World Circuit nos ha dejado realmente sorprendidos. Utilizando algunos elementos de los modos Historia de los juegos de lucha, Sega nos ofrecerá originales y divertidos desafíos que deberemos cumplir en diferentes pistas, lo cual nos permitirá conseguir dinero para adquirir accesorios de todo tipo. Una idea genial.







El juego incluye a ocho tenistas reales, entre los que se encuentra el campeón español Carlos Moyá.









► han llegado un puñado de títulos privilegiados a lo largo de la historia.

Si miramos al apartado gráfico, alucinamos, porque hay gente que cuando se acerca por primera vez a ver las imágenes cree que están echando algún partido por la tele. Si nos centramos en el lado jugable, alucinamos aún más, porque el control simple, con tan sólo dos botones y el pad, intuitivo, porque parece que los tenistas ejecutan el golpe que nosotros hemos pensado una décima de segundo antes, e ilimitado, con todos los golpes que puedan existir en el tenis real a nuestro alcance, logra que desde la primer punto nos quedemos atrapados sin remedio.

En cuanto a sus posibilidades, ►



Después de cada punto podremos ver una breve escena. La variedad de estas escenas es enorme y siempre se adaptan a la jugada que acaba de finalizar. Un auténtico lujazo.

■ SEGA ■ DEPORTIVO

Los partidos de dobles, con cuatro jugadores controlando cada uno a un tenista, se convertirán en una de las experiencias más divertidas que hayáis experimentado nunca frente a una consola.

Los tenistas nos sorprenderán con movimientos idénticos a los de los jugadores de verdad.

Esta versión para Dreamcast nos ha parecido, a primera vista, más jugable y divertida que el propio arcade original.

«Virtua Tennis» contará con ocho tenistas reales -con sus propias características- que podrán ampliarse a 16 a base de victorias, cinco pistas, que también pueden llegar a 10 por el mismo sistema, y un modo arcade igual que el de la recreativa. Como colofón, tendremos el modo World Circuit, que en cierto sentido recordará al Modo Historia de «Soul Calibur», y que nos invitará a participar en diferentes desafíos a lo largo del planeta (con peculiares premisas en cada uno de ellos), practicar golpes en curiosos entrenamientos y después, con el dinero conseguido, entrar en la tienda para adquirir nuevas indumentarias, raquetas más avanzadas o bebidas isotónicas. Si alguien pensaba que no se le podía sacar más partido a los juegos de tenis, ahí queda eso.

Todo será magnífico en este juego, un lanzamiento excepcional que va a romper moldes en el mundo de los videojuegos.

Lo Mejor

Todo: los gráficos, el sonido, la jugabilidad... una maravilla.

Lo Peor

Que los días no tengan más de 24 horas para poder jugar más tiempo con él.

Primera Impresión 

¡AHORA PIKACHU Y TÚ!

Nintendo

GAME BOY™

Pokémon™

Edición Especial Pikachu

Edición Amarilla

Empieza la aventura con Pikachu a tu lado y nunca estarás solo, igual que en la serie de TV. Con Pokémon™ Edición Especial Pikachu descubrirás nuevas estrategias, nuevos modos de lucha y recibirás premios especiales si mantienes a Pikachu contento.

Pokémon™ AMARILLO. ¡Ahora Pikachu y tú!



pokemon.nintendo.es

■ SONY

Chase the Express

Está claro que Sony no piensa dejar en la estacada a los usuarios de PlayStation. Si el mes pasado nos sorprendían con una aventura gráfica, ahora nos traen un original "survival horror" ambientado en los vagones de un tren cargado de explosivos.

Desarrollado completamente en 3 dimensiones y con un argumento más cercano a las aventuras de espionaje que a las de terror, «Chase the Express» contará con uno de los planteamientos más novedosos que hemos podido disfrutar últimamente en Playstation. Como suele ocurrir en las clásicas películas de acción, nuestro protagonista será un miembro de las fuerzas especiales que tiene que hacerse cargo de una situación límite: un grupo terrorista amenaza con hacer estallar un tren que atraviesa Europa a toda velocidad y en el que viaja el embajador francés con toda su familia. Nuestra misión será terminar con los secuestradores sin ser descubiertos y desactivar la bomba antes de que llegue a París, ¿complicado, no?

Para añadir mayor dificultad a nuestra misión, a lo largo del juego tendremos que enfrentarnos con diferentes secuencias de acción, la ►



▲ Nuestro personaje podrá realizar movimientos poco habituales en este tipo de juegos, como el salto o la voltereta para evitar disparos enemigos. Menos mal, porque nuestros enemigos contarán con una elevada IA para intentar acabar con nosotros.





Con «Syphon Filter 2» aún reciente y «A Sangre Fría» recién estrenado, las aventuras de espionaje están de moda en PlayStation, y en esta ocasión nos llega una que apuesta por el clásico desarrollo de los "survival horror"





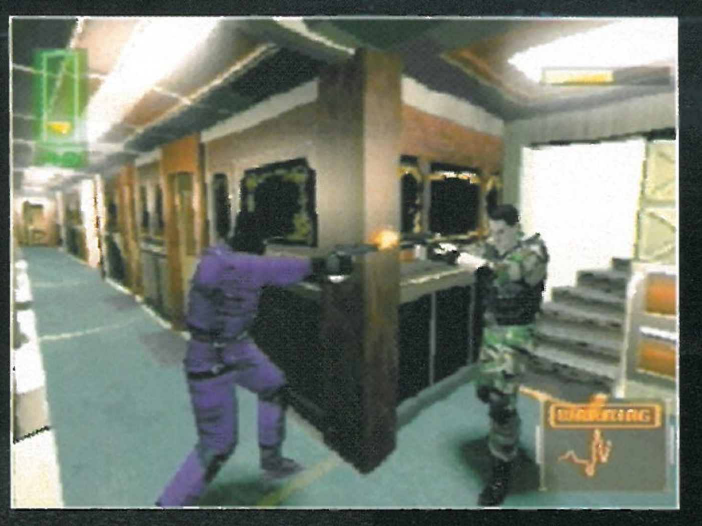
Los 2 CDs de «CTE» estarán repletos de espectaculares CGs que nos irán desarrollando el argumento.




Los enfrentamientos se resolverán mediante el clásico punto de mira de estilo «Syphon Filter», o en trepidantes combates cuerpo a cuerpo.



Al estar generado completamente en 3D, el escenario permitirá movimientos de cámara del estilo de «Dino Crisis».



«Chase The Express» cambiará el consabido desarrollo de terror por una historia de espionaje, donde lo fundamental será acabar con los terroristas sin que los rehénes sufran ningún daño.

➤ mayoría sobre el techo del tren, que se desarrollarán al más puro estilo «Syphon Filter». Y para ello, nada mejor que un personaje capaz de desenvolverse con soltura en el combate (con un punto de mira o en el cuerpo a cuerpo) y con diversas posibilidades en el sistema de control, como saltar, agacharse o rodar sobre sí mismo para evitar los disparos. Y todo esto dentro de un apartado técnico muy notable, que alcanzará en la generación de los escenarios y en un personaje construido de manera sobresaliente sus puntos fuertes.

En cuanto a la ambientación, nada tendrá que envidiar a los grandes títulos del género, y aunque cambia el factor terrorífico por la tensión propia de los juegos de agentes secretos, los escenarios repletos de víctimas y, sobre todo, el inteligente comportamiento de nuestros enemigos, que no dudarán en sorprendernos por la espalda, rodearnos o atacar en grupo, conseguirán ponernos los pelos de punta.

La enorme cantidad de guiños cinematográficos, empezando por un cocinero que se llama como el protagonista de «Alerta Máxima», y un argumento muy "adulto", repleto de intrigas políticas y con multitud de personajes envueltos, terminarán por darle el toque final a los 2 Cds con que contará este «CTE».

Lo Mejor

- La cinematográfica ambientación.
- El sistema de control.

Lo Peor

- Un movimiento un tanto "primitivo".

Primera Impresión 

■ SQUARE

Parasite Eve II

Hace dos años Square lanzó al mercado japonés y americano un RPG que, sin llegar a alcanzar las cotas de calidad de los «Final Fantasy», ofrecía una buena experiencia de juego. Esta segunda parte hará mayor hincapié en el componente de aventura, asemejando su mecánica a la de la saga «Resident Evil», y acercándola, por tanto, al género del "survival horrorr".

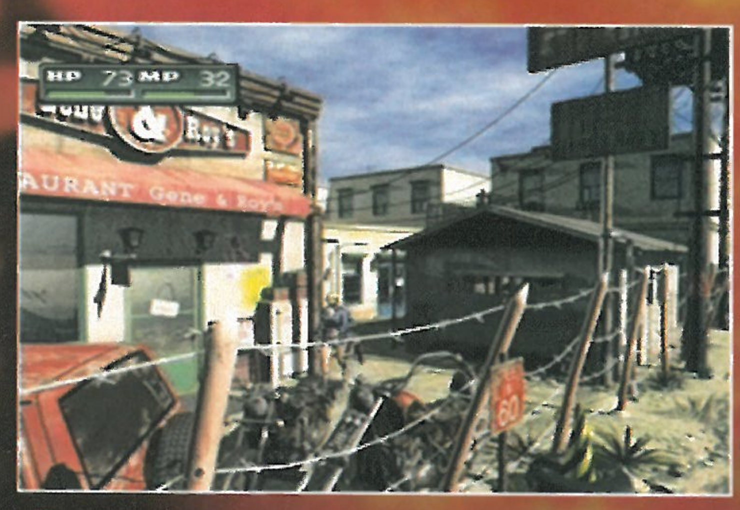
PlayStation

Septiembre

Tan sólo los pocos afortunados que adquirieron la versión de importación japonesa o americana de «Parasite Eve» pudieron disfrutar de su peculiar mezcla entre elementos de rol y aventura, y su elaborado argumento de ciencia-ficción, uno de los más extraños que hemos visto en un videojuego.

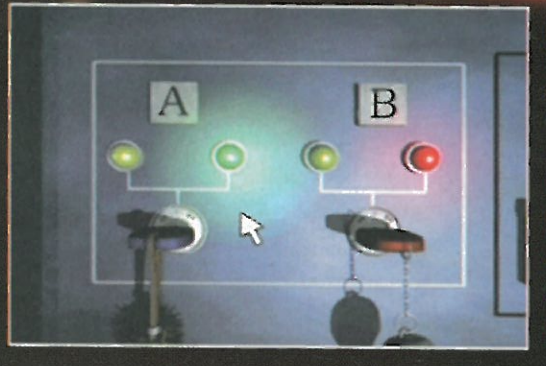
Porque, si bien la primera parte del juego que está a punto de distribuir Acclaim en nuestro país no alcanzaba la calidad de otros RPG de Square, su inspirada historia y su curioso sistema de combate merecieron en parte el tiempo que algunos le dedicamos.

Dicha historia nos colocaba en el papel de Aya Brea, una policía de Nueva York que, mientras asistía a una representación operística, veía cómo una de las cantantes hacía arder con la mirada a la mitad del público asistente. Tras investigar el suceso, Aya descubría que unos microorganismos que viven en las células humanas, las mitocondrias, ➤



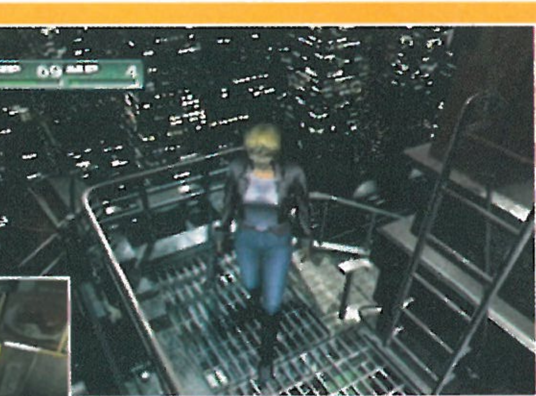


Una de las opciones más interesantes del primer «PE» era poder crear nuestras propias armas. En esta secuela ya no podremos, pero dispondremos de muchas ya creadas.

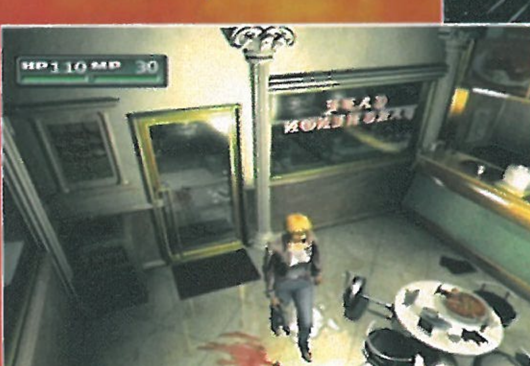


El componente de aventura de «Parasite Eve 2» vendrá dado por numerosos puzzles de estilo similar a los de «Resident Evil», cuya dificultad irá en aumento.

«Parasite Eve» no ha sido el único juego de Square que se ha quedado sin cruzar nuestras fronteras: «Final Fantasy Tactics» es otro ejemplo de lo que nos perdimos. Afortunadamente, esta segunda entrega sí llegará a nuestro país de la mano de Acclaim.



La calidad gráfica del juego será muy alta gracias a los detallados fondos prerrenderizados y a unos personajes que poseerán un tamaño mayor a los del primer «Parasite Eve».



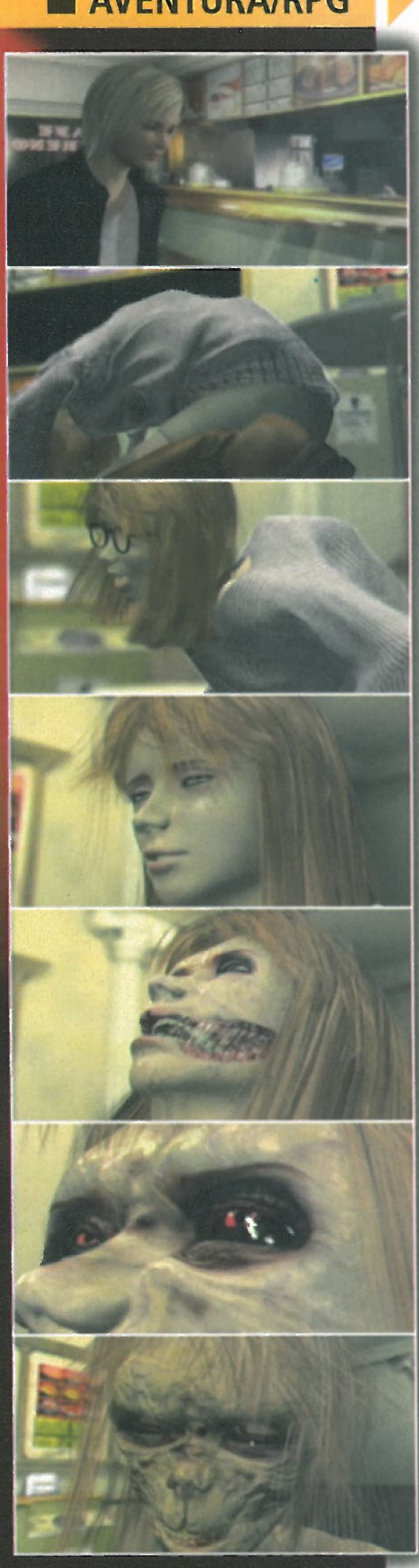
Si habéis jugado con la saga «Resident Evil» el estilo de este «Parsite Eve II» os resultará muy familiar.







Como veis, el juego tendrá todos los textos traducidos al castellano.



Esta aventura estará plagada de secuencias cinemáticas de gran calidad. Esta que veis es un aterrador "morphing" de uno de los monstruos.

► eran los causantes de todo. Estos parásitos estaban esperando el momento adecuado para tomar el control de los cuerpos en los que habitaban, y poco a poco, iban apareciendo por Manhattan individuos mutados a los que las mitocondrias dotaban de poderes especiales de ataque.

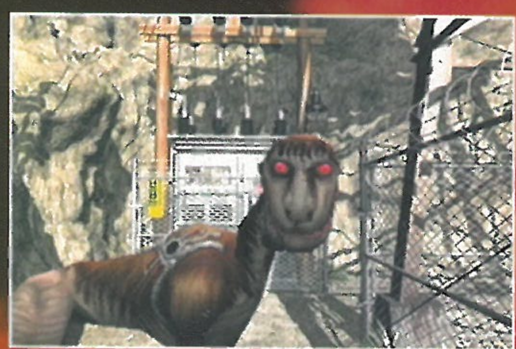
Evidentemente, Aya logró combatir y controlar esta especie de epidemia al final del primer juego, y es justo aquí donde comenzará «Parasite Eve 2».

La mecánica del título original, que Square definía como "cinematic RPG", por la gran cantidad de secuencias pregrabadas que incluía, cambiará en esta secuela, acercándose "sospechosamente" a la de la saga «Resident Evil». Este cambio ►





■ SQUARE ■ AVENTURA/RPG

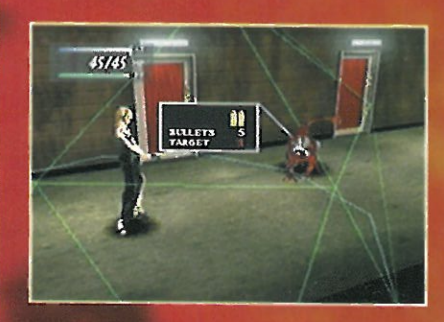


Así era el primer «Parasite Eve»

Aquí tenéis unas pantallas de la primera entrega, para que podáis comparar el salto cualitativo que supone esta secuela.
Las secuencias cinemáticas eran igual de buenas, pero los fondos tenían menos detalle y los personajes eran más pequeños.
El sistema de combates por turnos resultaba similar al de «Vagrant Story», con una retícula que indicaba el radio de acción del ataque.











▲ Esta es Aya Brea, la bella protagonista del juego que también aparecía en el primer «PE». Su facilidad para controlar los poderes de las mitocondrias (fuego, curación...) harán de ella una luchadora formidable.



► se apreciará sobre todo en los combates, ya que mientras en la primera parte se utilizaba un sistema por turnos, aquí tendremos que enfrentarnos a las criaturas en tiempo real, salvo cuando vayamos a utilizar los poderes especiales de Aya.

Por eso, los que no hayáis jugado a la primera parte podéis estar tranquilos, porque esta secuela tiene pinta de ser bastante mejor que el original gracias a las interesantes novedades incluidas en su desarrollo y al hecho de que todos los textos estarán traducidos al castellano.

El mes próximo os ofreceremos una completa review sobre esta prometedora aventura de terror.

Lo Mejor

▲ Que esta vez no nos vamos a quedar sin nuestra ración de «Parasite Eve».

Lo Peor

▼ Que quizás resulte muy parecido a los «Resident».

Primera Impresión





INTERNET:
DENTISTAS

RADIO:
FM A TOPE



MÓVIL / FM ESTÉREO / INTERNET

SOCIAL LIFE SUPPORT

V.2288

Shark-Radio.com



MOTOROLA

■ ELECTRONIC ARTS

Alien Resurre

El mundo de los shooters subjetivos en PS va a recibir una prometedora aportación en forma de un compacto basado en el último film de la saga de ciencia-ficción más terrorífica del cine: «Alien Resurrección».

Mucho tiempo ha pasado ya desde que un título llamado «Alien Trilogy» nos impresionara a todos con el que fue el primer gran shoot'em up subjetivo para la consola de Sony. Sin embargo, el juego que Electronic Arts traerá dentro de poco a PlayStation mostrará que, tanto jugable como técnicamente, los avances han sido numerosos en esta consola.

El desarrollo de las fases seguirá fielmente el argumento de la película, por lo que a lo largo de los 16 niveles que contiene el juego iremos controlando hasta a 5 personajes, entre los que estarán los que encarnaban Sigourney Weaver y Winona Ryder en el film.

Tendremos un buen número de armas de todo tipo a nuestra disposición, que habrá que utilizar a discreción y sin reservas para acabar con la ingente cantidad de aliens y otros bichos que nos saldrán al paso.

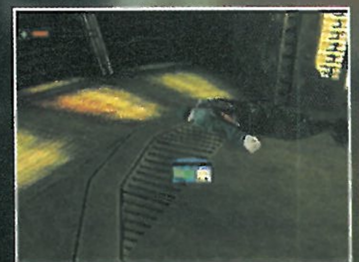
El juego se caracterizará por una oscura ambientación, como sucede en la película, provocando constantes sustos al avanzar por entre los laberínticos escenarios.

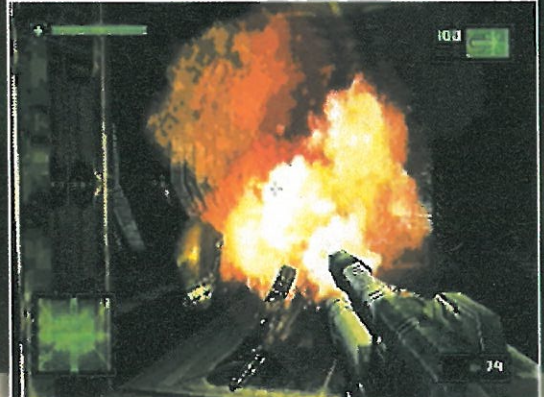
Técnicamente, destacarán especialmente los aliens, que contarán con un diseño y una IA a años luz de aquellos pixelados bichos que nos acechaban en «Alien Trilogy». Los nuevos aliens se moverán con gran realismo gracias al esfuerzo puesto en sus animaciones, y en algunas situaciones nos recordarán ►



En «Alien Resurrección» no faltará ni uno solo de los bichos aparecidos en el film, así que tened mucho cuidado cuando os encontréis ante estos "inocentes" huevecillos...







Una cosa está clara: son ellos o nosotros; por tanto, no habrá que dudar en usar todo el armamento del que dispongamos.

Una de las principales prioridades de Electronic Arts a la hora de desarrollar este juego está siendo mantener la fidelidad al film, especialmente en lo relacionado con el excepcional diseño y la simulación del movimiento de los aliens.

cción

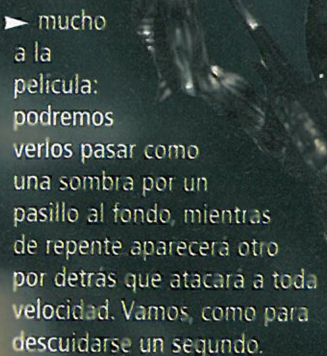
PlayStation

Septiembre



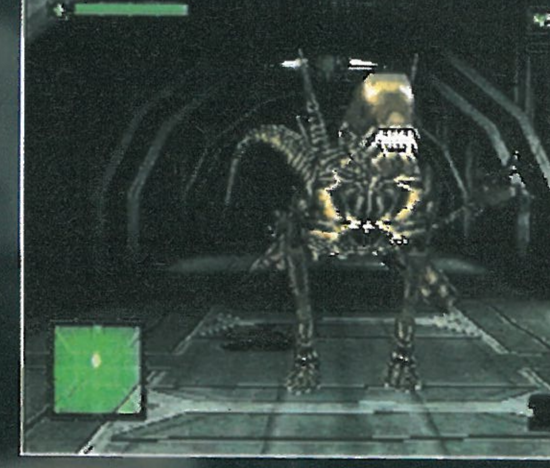


Las escenas de imágenes renderizadas darán el toque más espectacular al apartado gráfico del juego.





La ambientación del juego será muy tétrica y oscura, y los sustos estarán a la orden del día.









► mucho a la película: podremos verlos pasar como una sombra por un pasillo al fondo, mientras de repente aparecerá otro por detrás que atacará a toda velocidad. Vamos, como para descuidarse un segundo.

Respecto al control, la primera impresión es que resultará un poco complicado de asimilar, ya que se usarán ambos sticks analógicos (el izquierdo para desplazarse y el derecho para apuntar).

Por último, hay que mencionar que estará traducido y doblado al castellano, así que no habrá excusa para no disfrutar a tope, con las luces apagadas y un buen equipo de música como apoyo, con este título que llegará a vuestras PlayStation en Septiembre.

Lo Mejor

▲ La agobiante atmósfera de cada nivel.

▲ Los aliens están magníficamente recreados.

Lo Peor

▼ El sistema de control parece bastante duro de pelar.

Primera Impresión



DSI | VELOCIDAD

Moto Racer World Tour

PlayStation

Septiembre



Han pasado más de 2 años desde que «Moto Racer 2» se convirtiese en el juego de motociclismo más completo para PlayStation, y desde entonces ningún juego ha sido capaz de hacerle sombra en su terreno. ¿Estaremos por fin ante el juego destinado a reinar en el género de las 2 ruedas?

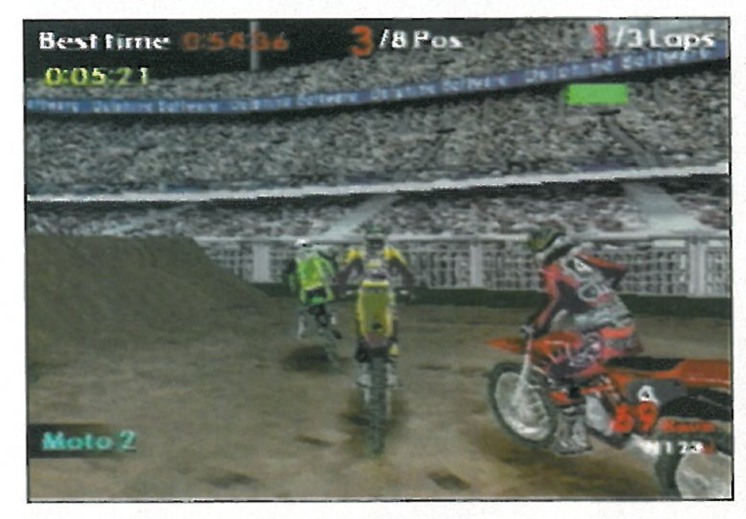


Aunque el éxito de sus primeras incursiones se debió más a la falta de competidores que a la calidad del propio simulador, los chicos de DSI se han tomado en esta ocasión su tiempo para culminar con un gran título su saga de velocidad.

El objetivo era tan simple como mantener las opciones de los primeros lanzamientos y mejorar los aspectos gráficos y jugables para así lograr un juego más equilibrado. Sin embargo, no contentos con esto, nos van a ofrecer un compacto cargado de novedades, que irán desde un nuevo catálogo de motos y equipos (ficticios) hasta nuevas competiciones , como trial o dragster, y todo ello realizado con un apartado técnico muy superior al de juegos anteriores.

Además de dividir la competición en superbikes y motocross, se incluirán eventos indoor para conseguir un campeonato más variado, aunque, sin duda, las mejoras más llamativas llegarán de la mano de unas animaciones suaves y acordes con una sensación de velocidad de lo más realista.

Por su parte, el control también nos sorprenderá con una respuesta rápida y una maniobrabilidad mejorada. Y, por primera vez, todos estos elementos estarán combinados con un apartado gráfico notable en el que destacarán los efectos de polvo y barro sobre unos pilotos muy bien construidos. ¿Será éste el simulador de motos definitivo?



A las carreras de superbikes y cross de los primeros «Moto Racer» se une ahora la posibilidad de correr en la ciudad, con una dragster y haciendo trial.







Lo Mejor

- Las animaciones del piloto.
- La cantidad de opciones disponibles.

Lo Peor

- La versión beta hacía gala de un "popping" excesivo.

Primera Impresión



PSYGNOSIS

Team Buddies

Los componentes del grupo Psygnosis han puesto sus neuronas a trabajar a tope para idear un nuevo y original título para PlayStation en el que la acción, la estrategia y un hilarante (a veces hasta irreverente) sentido del humor se entremezclan muy eficazmente para dar como fruto un juego realmente original.

PlayStation

Septiembre



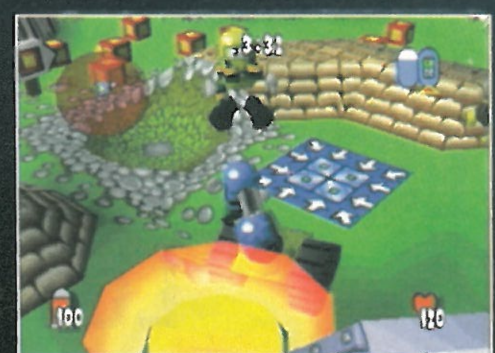
Algunos vehículos que podemos construirnos nos servirán de mucha ayuda para acabar más rápido con los enemigos.

El juego tendrá hasta un curioso "VR Training" para aprender las múltiples técnicas de construcción y control de los personajes.

Esta nueva creación del conocido grupo de programación Psygnosis está llamado a ser uno de los títulos más originales que podáis encontrar dentro del género de la estrategia de acción en PlayStation. Y es que, bajo una concepción relativamente sencilla (comparándola con lo acostumbrado en la estrategia en tiempo real típica), se esconde un título enormemente adictivo y simpático, en el que no falta ni siquiera una opción multijugador.

Los protagonistas del juego son unos pequeños seres de diferentes colores que viven felices en su mundo hasta que una "nueva luna" aparece sobre el cielo y comienza a dejar caer unas extrañas cajas sobre sus terrenos. Al abrirlas, los buddies (así se llaman los protagonistas) descubren que contienen unos poderes con los que pueden construir armas, vehículos o ►





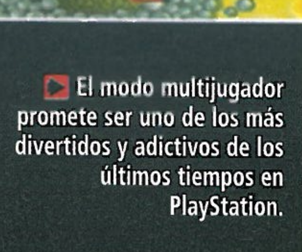
Sin duda, a Psygnosis le debemos algunos de los mayores éxitos de la historia de PlayStation, como son las sagas «F-1», «Wipeout» o «G-Police». Ahora esta compañía entra en el género de la estrategia con un título que también puede marcar un hito.

■ ESTRATEGIA / ACCIÓN

Colocando las cajas sobre una plataforma junto a nuestra base, los personajes pueden construirse varios tipos de armas y otra clase de ayudas.

El sentido del humor se evidenciará por la temática de algunas de las misiones, así como por las voces y gritos que los personajes proferirán durante el juego.







El modo multijugador promete ser uno de los más divertidos y adictivos de los últimos tiempos en PlayStation.

incluso otros buddies. Los miembros de cada color deciden unirse contra los de los demás, y se inicia una guerra en la que todos pretenden hacerse con las cajas.

Nosotros tomaremos el control de un color, y pasaremos a manejar a uno de los buddies. En cada fase se nos encomendará una misión, que puede consistir tanto en destruir simplemente a los oponentes, como en recuperar un vehículo que nos han robado, y otros objetivos por el estilo.

Para llevar a cabo la misión hay que ir a buscar cajas y llevarlas a hasta nuestra base, donde seguiremos diversas técnicas para construirnos armas, vehículos o más buddies para que nos ayuden en la batalla. Quizás parezca un poco complicado, pero una vez asimilado el concepto, a través del entrenamiento VR al más puro estilo «Metal Gear», el juego adquiere un ritmo trepidante (no olvidéis que todo ocurre en tiempo real) y resulta tremendamente divertido y desenfrenado.

Para redondear el conjunto, el juego incorporará un modo para 4 jugadores, donde además de poder luchar en un todos contra todos podremos incluso jugar partidos de fútbol con un balón-bomba y otros imaginativos torneos.

La fecha de salida es el mes próximo, y entonces veremos si el juego llega tan alto como promete.

Lo Mejor

- Tiene grandes dosis de acción y humor.
- El acertado modo multijugador.

Lo Peor

- Resulta un pelín difícil.



■ UBI SOFT

Rayman 2

No tiene cuello, ni brazos, ni piernas, pero tampoco le hace falta para saltar con facilidad de una consola a otra y marcar estilo a su paso. Tras varios años de ausencia en PlayStation, Rayman se prepara para su vuelta en una conversión perfecta de los juegos que hemos disfrutado en N64 y Dreamcast.

Es evidente que trasladar un juego de una consola de inferior potencia a otra de nueva generación resulta más sencillo que hacerlo a la inversa. Por eso, cuando tuvimos las primeras noticias acerca de una posible conversión para PlayStation del sensacional «Rayman 2» de Nintendo 64 y Dreamcast, no pudimos evitar que la sombra de la duda nos rondase por la cabeza. ¿Sería posible que Ubi Soft, que ha programado uno de los mejores plataformas para ambos sistemas, pudiese recrearlo en una consola de 32 bits?

Pues ya os podemos confirmar que cualquier duda era por completo infundada, porque tras probar una versión beta de «Rayman 2», no hay duda de que este juego va a estar a la altura de lo visto en las demás consolas. Desde luego, trabajo y tiempo les está costando a los programadores, porque no es tarea sencilla plasmar sin merma de calidad el fantástico mundo de dibujos animados que ha creado ►



▲ La mayor novedad de esta versión es que ahora los personajes protagonistas van a tener voces reales.

PlayStation

Septiembre

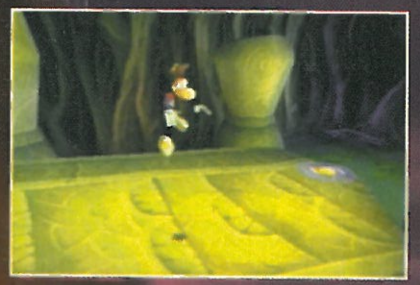


El simpático personaje creado por Michael Ancel y trasladado al mundo del videojuego por Ubi Soft se presentó hace años en sendos plataformas para PlayStation y Saturn, que se colocaron entre lo mejorcito del género.

Gráficos brillantes

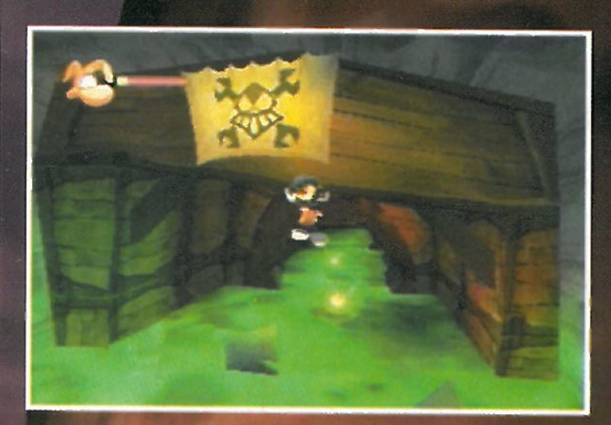
Estos son dos ejemplos del uso de transparencias e iluminación en tiempo real de que va a disfrutar el juego. Las posibilidades del chip de PlayStation van a estar explotadas al máximo para equipararlo a las otras versiones.







Todos los movimientos de Rayman están siendo recreados a la perfección: trepar, colgarse, planear...



escuela en los 64 y 128 bits. Probablemente vayamos a estar ante el plataformas de PlayStation que mayor cantidad y calidad de texturas luzca en sus escenarios, y eso a pesar de la dificultad que existe en esta consola para crear los degradados de color que hemos visto en las otras versiones.

Tanto la mecánica de juego, sencilla pero "enganchante" a más no poder, como la calidad gráfica de las escenas que ilustran la historia (que ahora van a contar con voces) y las asombrosas animaciones del protagonista van a permanecer incólumes. Bien es cierto que algunos niveles están sufriendo una pequeña reconversión, y que se están eliminando algunos elementos secundarios de la escenografía, con el fin de reducir el número de polígonos en pantalla para no ralentizar demasiado la velocidad del juego, pero las diferencias que hemos apreciado hasta el momento son tan pequeñas que prácticamente no vais a notar la diferencia.

Una muestra más del buen hacer de Ubi, que tendrá listo el juego para el mes que viene.







La saga «Rayman» va ganando prestigio con cada nueva entrega. Estamos, sin duda, ante una auténtica delicia de juego, apto, además, para todo tipo de público.

Lo Mejor

Que va a estar a la altura de las otras versiones.

Lo Peor

Nada por el momento.

Primera Impresión







No deja de resultar sorprendente la calidad de las escenas que narran la historia... más que nada porque están realizadas con el mismo motor 3D del juego.

■ ACCLAIM ■ VELOCIDAD

Revolt 2: RC Revenge

PlayStation
Septiembre



Después de intentar revolucionar el mundo de la velocidad con sus carreras en miniatura, los coches teledirigidos de Acclaim reconquistan nuestra PlayStation para intentar borrar la sensación de frialdad que nos dejó el original.

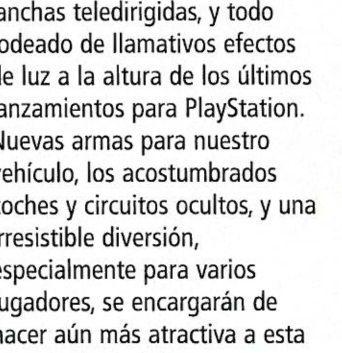
No nos extraña que, conscientes de los serios problemas de jugabilidad que presentaba el primer juego, el segundo de los «Re-volt» haya partido desde cero para conseguir un conjunto capaz de convencer a los más exigentes.

Las principales novedades llegarán de un apartado técnico sensiblemente superior, que conseguirá poner la guinda con la inclusión de 4 corredores más por carrera y una considerable sensación de velocidad. Además, el concepto de simulación del primer juego cambiará por un estilo más rápido y jugable, en la línea de otros títulos de carreras locas, por lo que será mucho más sencillo hacerse con el control de estas pequeñas máquinas desde las primera partidas.

Por si no bastaba con la sorprendente ambientación de los circuitos del original, en «Re-volt 2: RC Revenge» resultarán mucho más variados, permitiendo, incluso, la posibilidad de que compitamos con vehículos diferentes, como lanchas teledirigidas, y todo rodeado de llamativos efectos de luz a la altura de los últimos lanzamientos para PlayStation. Nuevas armas para nuestro vehículo, los acostumbrados coches y circuitos ocultos, y una irresistible diversión, especialmente para varios jugadores, se encargarán de hacer aún más atractiva a esta secuela de Acclaim.



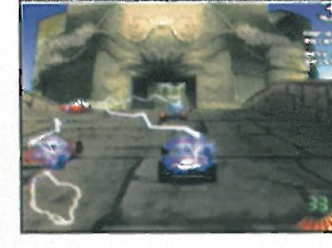
Las competiciones multijugador prometen mucha diversión, aunque reduciendo el número de corredores.



Los circuitos gozarán de una elaborada ambientación a escala real.



En el catálogo de vehículos teledirigidos de «Re-volt 2: RC Revenge» vamos a encontrar de todo: desde camiones hasta lanchas por control remoto, aunque todos ellos se controlarán de una manera muy similar.



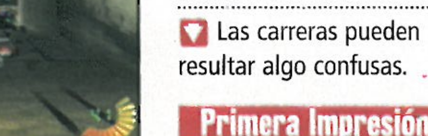


Lo Mejor

- 4 coches más por carrera y un apartado técnico muy superior.
- Ha perdido su carácter de simulador.

Lo Peor

- Las carreras pueden resultar algo confusas.





■ CAPCOM ■ LUCHA

Street Fighter 3rd Impact

Dreamcast
Septiembre

Para todos aquellos que siguen con fervor los combates de los eternos personajes de «Street Fighter», Capcom les devolverá una tercera parte aderezada con unas cuantas sorpresas jugables y la calidad acostumbrada de sus versiones de recreativas.

Un pequeño lavado de cara, nuevas opciones y algún que otro personaje adicional, y los señores de Capcom ya tienen la excusa perfecta para enseñar su penúltima entrega de «Street Fighter». Por segunda vez en los 128 bits tendremos la oportunidad de asistir al torneo de artes marciales más famoso de los videojuegos en su tercera generación, lo que significará conservar el apartado técnico que ya vimos en «Double Impact» e innovar en lo relativo a personajes (con una plantilla inicial de 19) y modos de juego.

Además de rescatar luchadores de la talla de Chun Li y diseñar nuevos escenarios para los luchadores, el modo arcade contará con la posibilidad de escoger oponente al comienzo de cada pelea.

Con un sistema de aprendizaje muy similar al de la serie Alpha (que presentará un ranking al estilo de «RE» según la dificultad de los golpes y el tiempo empleado) y conservando el sistema de selección de especiales del original, «3rd Strike» profundizará más aún en el desarrollo, haciendo las delicias de los aficionados a la lucha en 2D. Con todo, si hay algo que despuntará sobre el notable apartado técnico será un sistema de juego calcado a la recreativa que, invariable en cada nueva entrega, nos sigue conquistando por su sencillez de ejecución y posibilidades.





Algunos personajes clásicos, como Akuma y Chun Li también harán su aparición en la tercera parte de «Street Fighter III».





El sistema de juego no ha variado respecto a las 2 primeras entregas y nos sigue permitiendo escoger un ataque especial para cada personaje.

Lo Mejor

Recuperar, una vez más, a los personajes más famosos de la saga.

Lo Peor

La falta de originalidad que está demostrando en sus innumerables versiones .

Primera Impresión 

■ CAPCOM ■ SHOOT'EM UP

Gunbird 2



En Dreamcast también habrá sitio para los géneros más clásicos, como este mata-mata de scroll vertical obra de Capcom.

Dreamcast

Septiembre

Muy pronto regresarán las oleadas de enemigos, los jefes finales de tamaño mastodóntico y los disparos que cubren la pantalla por completo. Volverá el espíritu de los clásicos "shooter" con la última extravagancia de Capcom, un juego de desarrollo vertical en el que manejaremos a un personaje a modo de nave. Entre las opciones disponibles estará el mismísimo Alucard de «Castlevania X», con el que nos enfrentaremos al interminable ejército de unos piratas espaciales.

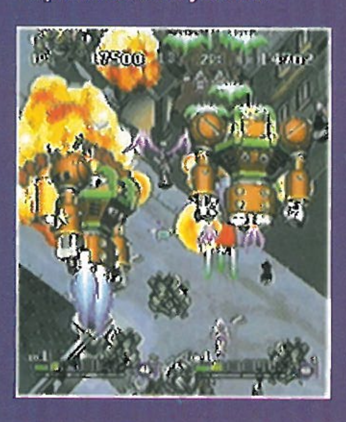
Con estas premisas no podemos sino esperar acción a raudales y cientos de power ups para elevar aún más nuestro nivel de adrenalina, y todo ello sobre unos escenarios en 2D repletos de pequeños guiños que recordarán a algunos de los éxitos consagrados de las recreativas.

Dentro de poco podremos dar la bienvenida a uno de los géneros más olvidados por la nueva generación, en un GD que promete una dificultad sólo apta para los expertos del pad.



Ver a un personaje de Konami como Alucard en un juego de Capcom resulta muy curioso.

Primera Impresión



■ CAPCOM ■ BEAT'EM UP

Strider 1 & 2

PlayStation

Septiembre

¡Los tiempos cambian que es una barbaridad! Que se lo digan a «Strider», que regresa por partida doble a PS con su trepidante estilo, aunque con un apartado técnico más acorde con los tiempos que corren.

Después de probar fortuna con «Capcom Generations», la moda "revival" de éxitos clásicos regresa a la consola de Sony con la última versión de «Strider». ¿Qué podrá ofrecer un juego de más de 10 años de antigüedad para volvernos a conquistar? Pues una jugabilidad endiablada, heredera de las mejores recreativas, un apartado gráfico aceptable y la diversión más sencilla y directa.

Además del original «Strider», la versión de PlayStation contará con un segundo CD para «Strider 2», que mostrará escenarios realizados en 3D y un mayor espectáculo visual, y que cautivará igualmente a todos aquellos que vivieron la primera aventura en Mega Drive.

Por lo demás, el personaje de saltos imposibles y espada certera mantendrá intactas todas sus capacidades, incluída la posibilidad de reclutar un pequeño robot-escolta, o la de trepar por techos y paredes. Y todo para conformar una interesante mezcla de plataformas y acción que encandilará a los nostálgicos. Eso sí, olvidaos de los últimos avances tecnológicos, porque «Strider» nos hará viajar en el tiempo hasta la era de los 16 bits con sus bruscas animaciones, sus sprites y una duración un tanto escasa.



Estás imágenes serán todo un recuerdo para los nostálgicos.

Primera Impresión





■ MIDWAY ■ AVENTURA

Mortal Kombat: Special Forces

Los personajes de una de las sagas de lucha más exitosas y prolíficas del mundillo consolero han salido de sus habituales escenarios de combate para protagonizar una aventura de lucha en toda regla.

PlayStation
Septiembre

El control será tipo beat'em up, con varios botones para golpes con las manos y las piernas, pero también podremos usar armas.

También podremos consultar algunos menús con inventarios sobre nuestras armas e ítems.

La fuga por parte de un grupo de "oscuros" personajes es la razón por la cual algunos de los protagonistas de los «Mortal Kombat» de toda la vida han salido a las calles para impartir justicia y repartir golpes a base de bien.

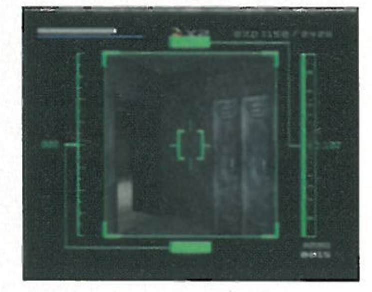
En este juego, que Midway traerá a PlayStation el mes que viene, nos desplazaremos a través de unos escenarios poligonales mediante una vista superior, con la labor de acabar con cuantos enemigos nos encontremos al tiempo que nos preocupamos de abrir accesos y encontrar ítems y armas.

Si bien el sistema de juego será el de un beat'em up convencional, con peleas cuerpo a cuerpo y uso esporádico de armas, durante el desarrollo del juego también será necesario efectuar ciertas tareas de investigación y resolución de algún pequeño puzzle, dando así el toque preciso para otorgarle profundidad a la aventura.

Como siempre ha sido marca de identidad de esta famosa saga, las peleas con los enemigos tendrán un considerable contenido gore, aunque hay que decir que al menos, en principio, no resultarán tan cruentas como en las anteriores entregas de lucha.

De modo que, a partir del mes de septiembre, los usuarios de la 32 bits de Sony tendrán la oportunidad de ver a algunos de sus personajes preferidos de nuevo en acción, con una nueva aventura que parece que garantizará la satisfacción de los numerosos fans de «Mortal Kombat».





Dispondremos de una vista subjetiva para mirar objetos y apuntar con las armas.



Lo Mejor

Supone un golpe de aire fresco para la saga.

Lo Peor

Los gráficos parecen demasiado espartanos

Primera Impresión



■ ACCLAIM ■ DEPORTIVO

Dave Mirra BMX

PlayStation
Septiembre

Con este título, por fin podrás coger tu bicicleta y ponerte a hacer piruetas sin miedo a perder los dientes en el intento...





Hasta ahora las bicicletas sólo estaban representadas en las consolas por el original «No Fear» de Codemasters, pero a partir del mes que viene habrá otro título en el subgénero.

Bajo el nombre de la gran estrella de esta modalidad, un tal Dave Mirra, en «BMX» nos pondremos a los mandos de unas bicicletas preparadas para realizar las acrobacias más inverosímiles que os podáis imaginar, a través de un control sencillo basado en combinaciones de los botones del pad.

Los diferentes modos de juego que incorporará este CD nos permitirán participar en diversas competiciones o exhibiciones, donde siempre reinarán las piruetas y otras espectaculares acciones.

La versión que hemos probado estaba todavía incompleta, por lo que es de suponer que aún quedan varios componentes por incorporar al juego, pero ya se puede vislumbrar un prometedor simulador para los amantes del pedaleo más salvaje.



Primera Impresión 



En este juego el objetivo será realizar todo tipo de piruetas a los mandos de una bicicleta. Cuanto más difíciles sean, la puntuación será más generosa.

■ ACCLAIM ■ VELOCIDAD

Snow Cross Championship Racing

Después del éxito alcanzado por los simuladores de snowboard, aparece ahora el primer juego basado en el vertiginoso mundo de las motos de nieve.

PlayStation
Septiembre





Este simulador mantendrá las mismas prerrogativas que los demás tipos de juegos de velocidad basados en descensos de una montaña (snowboard, esquí, etc...), es decir, una sensación de velocidad bastante elevada, suavidad en los movimientos y un apartado técnico de alta calidad.

Así, en «Snow Cross» podremos elegir entre varios modelos reales de motos de nieve, para lanzarnos ladera abajo compitiendo por la victoria en diferentes modos de juego (las habituales carreras sencillas, campeonatos, etc...).

En una primera toma de contacto nos ha llamado la atención la calidad gráfica desplegada a la hora de diseñar las motos, así como la suavidad en la sensación de velocidad.

Parece un título interesante, y es posible que cuando el juego vea finalmente la luz se convierta en una opción a tener en cuenta por los aficionados a la velocidad en la nieve.

Primera Impresión 



El manejo de estas motos de nieve requerirá cierta práctica, puesto que los terrenos resbaladizos nos obligarán a utilizar el freno con frecuencia.



Consola: Dreamcast Compañía: Sega

Gamberradas sobre patines

Sega nos presena un juego en el que nos propone una visión muy peculiar de la juventud del futuro. Los ven rebeldes, vestidos con ropas muy amplias, montados siempre sobre patines y haciendo pintadas a diestro y siniestro, ¡ah!, y con la policía corriendo incansablemente detrás de ellos...

Jet Set Radio

Los personajes

Unos gamberros de estética manga

Los protagonistas de la última locura de Sega son 10 chavales dispuestos a llevar de cabeza a la policía del siglo XXI. Con sus patines en línea y unos cuantos sprays de pintura, cada uno disfruta de una serie de movimientos exclusivos y de un estilo personal para "decorar" el mobiliario urbano, pero todos ellos abanderan una estética funky realmente divertida. Además, durante el juego estarán recreados en una llamativa combinación entre dibujo animado y modelo en 3D que dotará al GD de un apartado visual muy particular y alejado de todo lo que hemos visto hasta el momento. Su misión: conseguir que los habitantes de Tokyoto se rebelen contra los poderes establecidos, que han prohibido cualquier tipo de expresión.











El juego

Rebeldes con ruedas

«Jet Set Radio» se aleja del concepto tradicional de los juegos de skateboarding gracias a la inclusión de dos elementos nada habituales: los graffities y la policía. Basado en un argumento un tanto enrevesado que nos coloca al servicio de una emisora de radio pirata, nuestra labor se reduce a llenar de pintadas 3 enormes mundos tridimensionales mientras nos trasladamos en patines a toda velocidad. Para ponernos las cosas un poco más difíciles un cuerpo de policía un tanto cómico se encargará de perseguirnos por todo el mapeado, obligándonos a buscar atajos y a realizar alguna que otra acrobacia para despistarlos.
Por si esto fuera poco, el sistema de control será calcado al que hemos podido ver en otros juegos de patinaje, multiplicando nuestras posibilidades de realizar combos y piruetas.





Durante el juego deberemos realizar espectaculares piruetas para lograr nuestros objetivos.

El catálogo de Dreamcast continúa ofreciendo juegos diferentes y originales que, al tiempo, hacen gala de una calidad técnica soberbia.

Los graffities

Arte moderno

Los protagonistas de «Jet Set Radio» tienen tanta personalidad como sus obras de arte, hasta el punto de disponer cada uno de un repertorio propio de mensajes para estampar en cualquier pared vacía. Sin embargo, por si alguno de nosotros siente la llamada de la inspiración, el juego pondrá a nuestra disposición un sencillo editor para diseñar nuestras propias gamberradas. Una vez generadas y guardadas en la memoria, sólo faltará encontrar un lienzo suficientemente grande para "colocar" nuestra firma, y salir rodando...







El baile

Granujas a todo ritmo

El apartado sonoro será otro de los aspectos más cuidados del GD, con un buen puñado de melodías Ska y Hip hop para ambientar las 18 misiones que componen este lanzamiento. Y claro, unos chicos tan marchosos como nuestros protagonistas no han podido resistirse al ritmo de estos temas y han diseñado un baile muy personal y diferente para cada uno. Nada que envidiar a los jóvenes de hoy en día.





Consola: PlayStation 2 **Compañía:** Konami

La otra gran creación de Kojima

Además de en «MG2: Sons of Liberty», Hideo Kojima se ha embarcado en otro gran proyecto para PS2, un juego de acción futurista protagonizado por robots que contará con un argumento de lo más cinematográfico y que, a buen seguro, se convertirá en otra de las grandes obras de este genio de los videojuegos.

Zone of the Enders

El argumento

Toda una superproducción de ciencia - ficción

Siglo XXII, Sistema Solar. Los humanos han colonizado la Luna y Marte, y ya se han comenzado las primeras incursiones hacia Júpiter. En este lejano lugar se ha fundado una colonia espacial llamada "Antilia", cuyos habitantes reciben el nombre de "Enders". Aquí vive un pequeño chico llamado Leo Stenbuck, quien se ve forzado a entrar junto a sus amigos en una unidad de fuerzas especiales. Mientras tanto, un grupo militar fanático proveniente de Marte, conocido como Z.O.E., invade la colonia militar. En una batalla, todos los amigos de Leo mueren, y él se siente culpable por no haber podido salvarles. Presa del pánico, escapa y llega a un lugar donde encuentra la verdadera razón del secuestro de la colonia y la llave para la salvación de la humanidad: un arma gigante creada por los humanos, un enorme robot conocido como "Jehuty".







Los personajes

Tres jóvenes protagonistas



Leo Stenbuck: Este Ender es el protagonista principal del juego. Tiene 14 años, es bastante introvertido y forma parte de la colonia Antilia en Júpiter. Tras la muerte de sus amigos, toma control de Jehuty para luchar contra el ejército ZOE.



Celvice Klein: Una muchachita de 14 años,que trabaja en la colonia espacial como voluntaria ayudando a los huérfanos. Se ve involucrada en la batalla junto con Leo, personaje con el cual guardará una estrecha relación.



Viola: El rival de Leo. A sus 22 años es una experimentada piloto del ejército ZOE, y lucha a los mandos de Neith, uno de los robots más poderosos que ha inventado el hombre. Su valor le lleva a luchar siempre en primera línea de combate, arriesgando constantemente su vida.

El equipo de desarrollo

Una plantilla llena de genios

Antes de su lanzamiento, «ZOE» puede presumir de poseer una de las listas de desarrolladores más impresionantes de la actualidad.

A la presencia como productor de Hideo Kojima, (el mayor responsable de «Metal Gear Solid» y que ahora está trabajando también, además de en este «Zone of the Enders», en MGS 2 para PS2), se le suman tres nombres más, no menos importantes:

Noriaki Okamura: es el director encargado del diseño de los alucinantes escenarios espaciales del juego, y lleva trabajando junto a Hideo Kojima en Konami desde 1990.

Yoji Shinkawa: uno de los principales diseñadores de «MGS2», después de su inmejorable participación como diseñador de los personajes de la primera parte.

Nobuyoshi Nishimura: después de realizar el diseño gráfico de la serie de animación japonesa "Gundam" (una de las que más éxito tuvo en la década de los 80), Nishimura se unió al equipo de «MGS», y ahora su labor en «ZOE» se está centrando en el diseño de los personajes.

El juego

Acción por los cuatro costados







El sistema de control, que en ciertos aspectos presenta similitudes con juegos como «Omega Boost», nos dotará de libertad total de movimientos mediante el stick analógico y dos botones. Y es que, debido a que controlaremos un robot espacial, el pilotaje del "mecha" cobrará gran importancia a la hora de jugar. Sin embargo, puesto que se tratará de un juego de acción, también será crucial el dominio de los controles del armamento del robot.

Para ayudar a esta labor, el propio juego se encargará de configurar el mejor ángulo de cámara posible para apuntar a los enemigos, dotando así a «ZOE» de un control tan sencillo de manejar como completo en cuanto a posibilidades.

Hideo Kojima actúa esta vez como productor en un espectacular juego de acción futurista que recupera los combates entre poderosos robots.



La mano de Kojima se dejará notar en este juego tanto en la calidad técnica como en el elaborado argumento. Aunque el estilo poco tiene que ver con «Metal Gear Solid», el inconfundible sello del genio quedará patente en esta obra.

El RPG más personal de Square

Esta obra maestra de la compañía japonesa se sitúa entre los mejores juegos de PlayStation. Sin embargo, su complejo mecanismo de juego y la ausencia de traducción no la hace asequible para todo el mundo.



Normalmente, cuando un grupo de programación se decide a hacer un juego, la libertad creativa suele estar determinada, además de por la calidad del mismo, por los intereses comerciales de la compañía, porque de lo que se trata es de que el producto final guste a la mayor cantidad posible de usuarios y que venda mucho. Afortunadamente, hay veces en que esas reglas no se cumplen a rajatabla (tenemos el caso de Yu Suzuki como muestra), y «Vagrant Story» es otro ejemplo de ello.

Su creadores han declarado que con este juego han querido hacer más o menos "lo que les ha venido en gana", sin tener en cuenta como factor determinante la aceptación final del público.

UN RPG ÚNICO Y GENIAL

De esta manera han podido dar forma a un juego único en su género que amplía las posibilidades de los RPG's hasta cotas insospechadas.

Y lo han conseguido de muchas maneras. Primero, creando una de las historias más intensas, profundas y maduras que hemos visto en un videojuego. Para que os hagáis una idea, tanto la intrincada trama como la calidad de las secuencias que la ilustran a lo largo del juego son tan sólo comparables a las que disfrutamos en «Metal Gear». Esto nos deja todavía más alucinados cuando vemos que todas ellas están realizadas con el prodigioso motor tridimensional que da vida al juego, y que sirve también para generar detalladas estancias en perspectiva isométrica. Aunque a simple vista los escenarios no son tan llamativos como los fondos prerrenderizados tipo «Final Fantasy», están llenos de detalle, y la manera de seguir la acción rotando el entorno 3D con tan sólo dos botones es perfecta.

En este escenario controlamos a Ashley, un caballero medieval que se ve inmerso en una guerra entre dos facciones - Los Caballeros de la Espada Carmesí y el Culto religioso de Mülencamp - que le obligará a recorrer un laberinto subterráneo situado bajo la ciudad maldita de Léa Monde. Tenemos por lo tanto dos componentes básicos de cualquier RPG llevados a su máximo exponente: una excelente historia (demasiado larga y compleja como para explicarla aquí con detalle) y un entorno gráfico envolvente y ➤



Nos encontramos ante una nueva obra maestra de Square en el género de los RPG. Ya podéis imaginaros, por tanto, la auténtica... faena que supone el hecho de que el juego no esté traducido al castellano.

- Tipo: **Action/RPG**
- Compañía: **Square**
- Distribuidora: **Acclaim**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

El sistema de combate




El sistema de combate de «Vagrant Story» es el más complejo que hemos visto en un RPG y mezcla el tiempo real con los turnos. Al aproximarnos a un enemigo y atacarle, aparece una retícula y el tiempo se detiene. Ahora podemos elegir la zona del cuerpo donde golpearle, o alternativamente, usar la magia o golpes especiales seleccionándolos de los menús. Una vez elegido, se activa la acción y vemos el resultado del golpe.

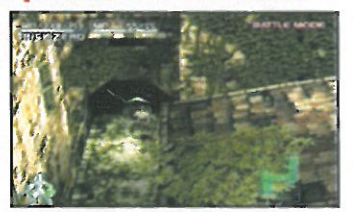




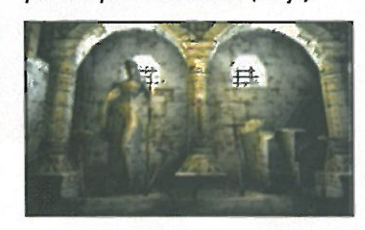


En estos círculos azules que aparecen en determinados momentos podemos grabar la partida. Al lado tenéis un cofre donde almacenar objetos como en «Resident Evil».

Sin problemas de visión



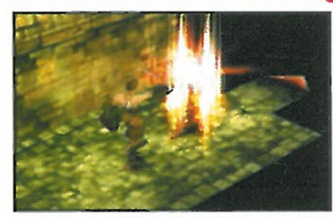

Con los botones R1 y L1 podemos girar la vista en cualquier momento. En las dos pantallas superiores podéis comprobar cómo desaparece la escenografía al girar a la izquierda para ofrecernos una visión perfecta. También podemos ver en primera persona pulsando "Start" (abajo).



Square ha creado una auténtica JOYA de los RPG's, que por desgracia tiene el defecto de estar totalmente en INGLÉS



También usaremos la magia



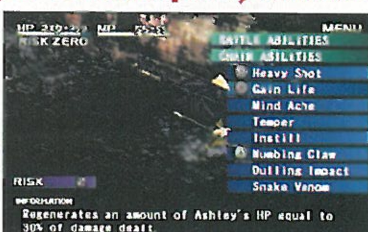


Recogiendo páginas de un libro mágico, podremos ir aprendiendo multitud de hechizos distribuidos en cuatro grupos: Ataque, Recuperación, Ayuda y Afinidad. Sus efectos al atacar son espectaculares, pero cuidado: la mayoría de los monstruos y enemigos también tienen su propio tipo de magia.



El mapa de «Vagrant Story» es el más completo que hemos visto en un RPG. Al ser tridimensional, podemos rotarlo en cualquier sentido o hacer zoom sobre una parte. Imprescindible para orientarnos en el laberinto.

Y por si fuera poco, también hay golpes especiales







Para ampliar las posibilidades de los combates, Square ha introducido unas secuencias de golpes llamadas "Chains" que permiten que realicemos varias estocadas consecutivas pulsando los botones de ataque en el momento preciso. De igual modo, hay golpes especiales llamados "Break Arts" que son más efectivos que los normales, pero a costa de reducir nuestra propia vida.

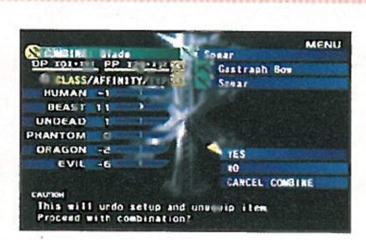


«Vagrant Story» es uno de los mejores juegos de PlayStation. Sin embargo, su COMPLICADA MECÁNICA puede que resulte excesiva para muchos.



Crea tus propias armas





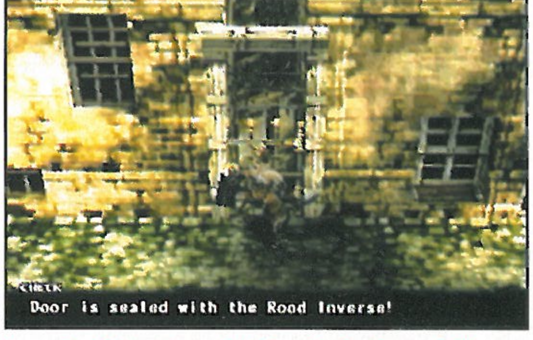
La opción más compleja, pero también la que más posibilidades ofrece, es la de crear nuestras propias armas a partir de otras ya existentes. Para forjarlas tenemos que llegar a una de las Herrerías del juego, y en cada una sólo podemos combinar unos determinados materiales, como hierro o bronce. Fundiendo varias armas obtenemos otras mejores contra determinados tipos de monstruos. Hay que "darle al coco" para dar con la mejor combinación.

lleno de posibilidades. Sobre esta base, los programadores han implementado un complejo sistema de gestión de objetos y de combate como nunca hayáis visto en un juego de este género. Por un lado, los ítems con los que contamos en la aventura se cuentan por cientos, entre armas, objetos mágicos, hierbas medicinales y un larguísimo etcétera. Por otro, os vais a encontrar con un sistema de combate que parte del uso de decenas de menús para ofrecer posibilidades ilimitadas mediante golpes especiales, magia, ataques y defensas en cadena, y la opción de forjar nuestras propias armas a partir de otras en función de nuestras necesidades.

En la práctica, los combates alternan el tiempo real, para elegir la zona desde la que atacar, con los turnos. Para esto último se utiliza una retícula parecida a la del primer «Parasite Eve», que detiene la acción y nos indica las zonas del cuerpo del enemigo a las que podemos atacar. Es entonces cuando utilizamos los menús para elegir la opción de ataque. Sin embargo, este amplísimo sistema resulta tan complejo que a los que prefieran un tipo de combate más directo puede llegar a cansarles. Máxime, si tenemos en cuenta que todos los textos del juego están sin traducir.

Un enorme lastre para los que no sepáis inglés que nos obliga a bajar la nota final de este juego, que salvo por este importante detalle se coloca entre los mejores de PlayStation, a la altura del mismísimo «Final Fantasy VIII».

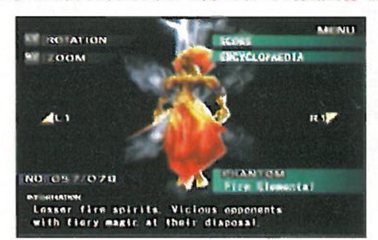
Rubén J. Navarro





Alternativas: «Vagrant Story» es un juego único dentro de su género, pero su dificultad es excesiva. Si aún no os habéis iniciado en los RPG, mejor hacedlo con «Final Fantasy VII» o «VIII», que, además, están en cristiano.

Los habitantes de la ciudad maldita











Los escenarios de Léa Monde están plagados con todo tipo de criaturas maléficas, que en total suman 78 tipos distintos. Muchos de ellos parecen sacados directamente del juego de rol «Advanced Dungeons & Dragons», como los Mimics, los Elementales de Fuego o los Dragones, pero el resto están creados por la imaginación de Square. Los enfrentamientos con los gigantescos jefes finales son los combates más interesantes del juego, porque requerirán que forjemos armas específicas para derrotarlos, previo análisis de sus características con un conjuro.

Gráficos: 98

El entorno tridimensional del juego es prácticamente perfecto, y las escenas dialogadas son comparables sólo a las de «Metal Gear». Lo único que se le puede achacar es que los escenarios resultan algo repetitivos

Sonido: 97

La banda sonora es sencillamente excepcional, y los sonidos ambientales de pisadas, armas y ruidos siguen la misma línea de excelencia.

Jugabilidad: 85

La complicación (y el susto) inicial de guiarse por la ingente cantidad de menús puede confundir a más de uno. Si además tienes problemas con el inglés, mal asunto. Si superas estos dos duros escollos, es una delicia.

Diversión: 97

Está relacionada con la jugabilidad. Si la enorme complejidad del juego y el hecho de no estar traducido no os importa, estamos, junto con «Final Fantasy VIII», ante el mejor RPG de la historia.

Opinión:

Square ha creado un RPG sensacional: bello, profundo y con una de las mejores historias vistas en un juego. Sin embargo, sus enormes posibilidades se convierten en un arma de doble filo, ya que esta complejidad gustará a unos pero agobiará a otros. Si domináis el inglés y no os asustáis ante los retos difíciles (es un juego para expertos), coged el 93 que le hemos puesto en esta valoración final y subidlo al menos hasta un 98.

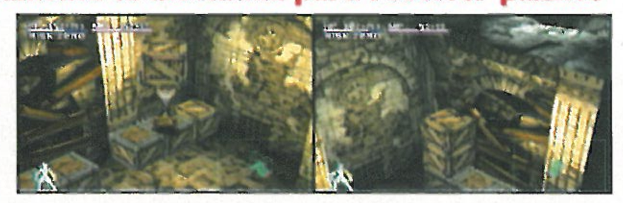
Valoración 93







Aumenta tu movilidad para resolver puzzles



Ashley puede alternar el modo Combate con el modo Normal, en el que aumenta su capacidad de movimiento: salta más, puede agarrarse a salientes y sobre todo puede transportar unas cajas que funcionan a modo de puzzles y que hay que apilar para acceder a nuevas puertas en determinadas salas.

La lucha vuelve a reinar en Dreamcast

En una época en la que los juegos de lucha no abundan en las consolas -al menos los de 3D-, Dreamcast vuelve a dar un golpe de mano a través de Tecmo, ofreciéndonos este espectacular torneo que se sitúa por méritos propios a la altura del mismísimo Soul Calibur.



El primer «Dead or Alive» es, en opinión de muchos, junto a «Tekken 3» el mejor juego de lucha que ha aparecido en PlayStation. Tal prestigio no podía sino provocar una secuela, que ha ido a parar al poderoso corazón de Dreamcast, y que después aterrizará también en los circuitos de PS 2.

Los desarrolladores de Tecmo ya demostraron su talento para la lucha con el primer juego, y ahora confirman que si se les da más cancha, se salen.

«DoA 2» mantiene muchas señas de identidad del juego original. Su estilo de simulación apenas ha cambiado. Estamos probablemente ante el juego de lucha más asequible a la hora de controlar a los personajes, sin que eso signifique que no tenga movimientos y golpes de sobra. Con tan sólo un botón de puñetazo, otro de patada y otro de defensa, cada personaje supera holgadamente los 100 movimientos, a base de diferentes combinaciones entre estos botones y el pad direccional. Lástima, eso sí, que el mando de Dreamcast no tenga un botón más para poder configurar en él todas las combinaciones más básicas, aunque no deja de ser un problema menor.

El sistema de lucha sigue siendo el más intuitivo dentro del género. Todo depende de acertar el momento preciso para convertir el ataque del contrario en un fulminante contragolpe. La perfecta utilización de las 3D también ayuda en este sentido. Cada combate se convierte así en una historia diferente. Intenta repetir un movimiento más de dos veces seguidas y seguro que tu luchador da con sus huesos en el suelo. Las rutinas están prohibidas aquí. Las claves del éxito descansan en una astuta mezcla de reflejos, estrategia y un buen conocimiento del luchador a utilizar. Una delicia.

UN ESPECTÁCULO VISUAL.

Por supuesto, todo esto esta muy bien, pero no causaría el mismo impacto de no ser por el espectáculo visual que despliegan las imágenes del juego. Los luchadores, enormes, majestuosos, se mueven a gran velocidad haciendo gala de unas animaciones soberbias. Tan sólo rechina la aparición de un ligero clipping en determinadas ocasiones, pero por lo demás resultan impresionantes. Pero ►







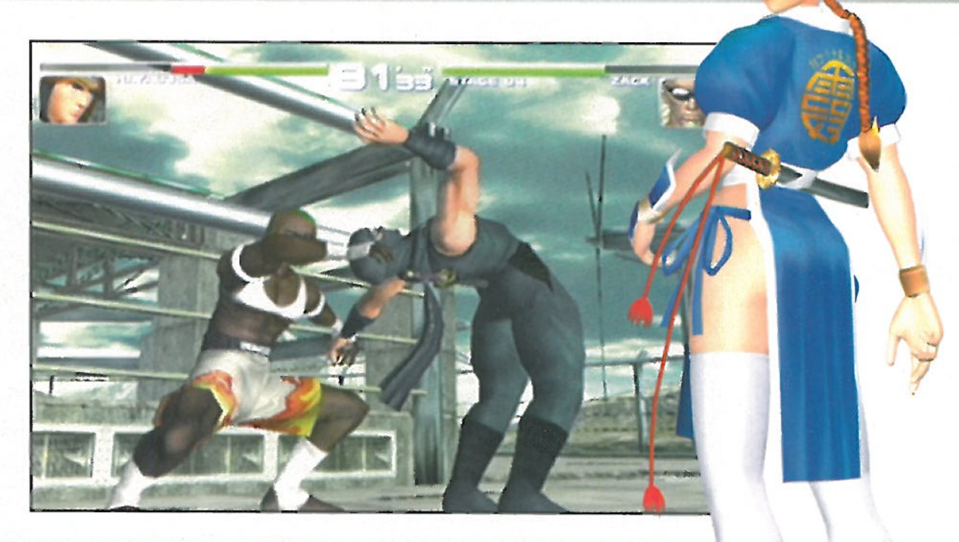
Tipo: **Lucha**
Compañía: **Tecmo**
Distribuidora: **Acclaim**
Precio: **8.990 ptas.**
Jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **Inglés**

Combates por parejas



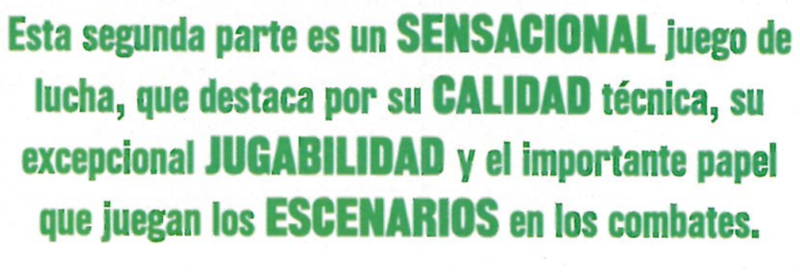


El modo Tag nos permite combatir por parejas, incluso con la participación de cuatro usuarios. Se pueden realizar ataques combinados y cambiar de personaje en cualquier momento del combate. Muy divertido.









Esta segunda parte es un SENSACIONAL juego de lucha, que destaca por su CALIDAD técnica, su excepcional JUGABILIDAD y el importante papel que juegan los ESCENARIOS en los combates.

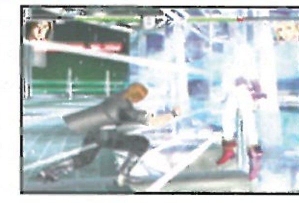






El juego ofrece 12 personajes, más un jefe final en principio no controlable. Cada luchador cuenta con varias indumentarias.

¡Cuidado con esa zona!


Como en el primer juego, algunos de los escenario cuentan con las Dead Zones, diversas partes del decorado que explotan ante fuertes impactos causando graves daños a los luchadores.






Los personajes no cuentan con finales propiamente dichos, pero se ofrecen diversas secuencias en el modo historia bastante interesantes.

Combates a todos los niveles



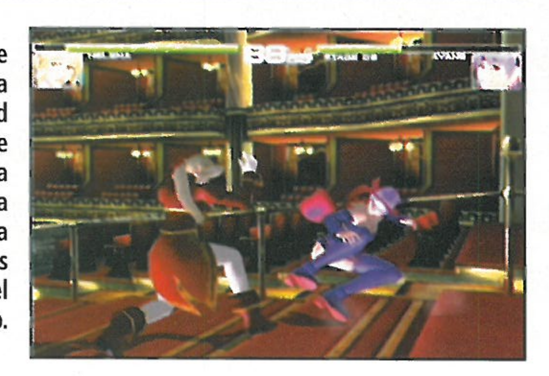



Uno de los mayores atractivos de los combates son los diferentes niveles con que cuentan los escenarios. Ante un fuerte golpe, podemos mandar al rival a piso inferior, para continuar allí la pelea sin un sólo segundo de descanso. El "lanzador" irá inmediatamente tras su oponente en unas secuencias muy rápidas y espectaculares que apenas detienen el ritmo del juego. Algunos escenarios cuentan hasta con tres niveles de altura más alguno secreto.



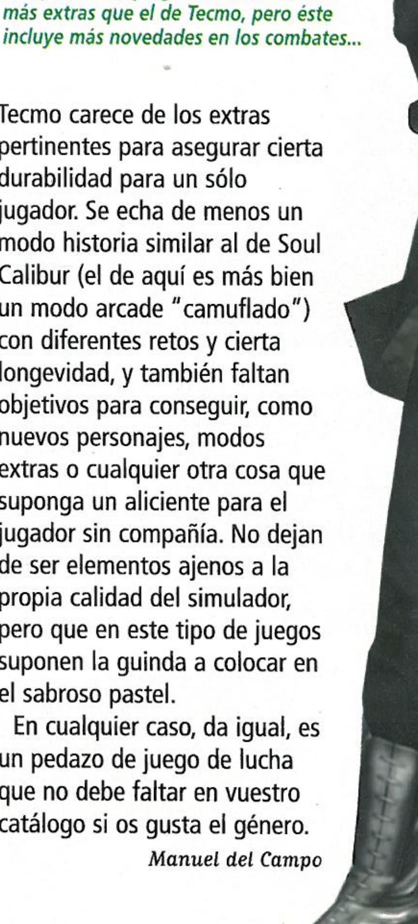
Al contrario que en otros torneos, aquí importa sobre todo el "momento". Intuir el ataque del contrario para en el momento preciso parar su golpe y contraatacar.





El juego tiene una opción para introducir la edad del jugador, de modo que la máquina pueda escoger la carga sensual de las luchadoras del juego.

Alternativas: *Está muy clara, «Soul Calibur». Son dos tipos de simulación de lucha diferente, aunque ambas de calidad excepcional. El juego de Namco ofrece más extras que el de Tecmo, pero éste incluye más novedades en los combates...*



claro, tan importantes como los luchadores son los decorados, que en este juego adquieren un protagonismo fundamental. Por un lado, las Dead Zones (partes de los escenarios que explotan ante fuertes impactos) se mantienen con respecto a la primera parte, sólo que ahora se sitúan en las paredes de algunos decorados. Aunque lo mejor de todo son los diferentes niveles de altura, que permiten lanzar a los luchadores al piso de abajo -en acciones espectaculares, rápidas, que no detienen el ritmo de los combates- para continuar la pelea en el nuevo piso, aumentando considerablemente el dinamismo del juego. Algunos escenarios cuentan hasta con tres niveles de altura diferentes más alguno secreto.

En cuanto a modos de juego, además de los habituales del género -survival, time attack, sparring, story o team battle - destaca el modo tag, un combate por parejas en el que se pueden intercambiar los personajes en cualquier momento de la pelea, e incluso completar acciones combinadas para sorprender a los rivales. Muy divertido, porque además pueden participar cuatro jugadores humanos controlando a cada uno de los luchadores.

Hasta aquí, podemos decir que «DoA 2» está a la altura del mismísimo «Soul Calibur», y todo depende del gusto de cada cual a la hora de quedarse con uno u otro. ¿Por qué entonces su valoración final es ligeramente inferior? Simplemente, porque el juego de Tecmo carece de los extras pertinentes para asegurar cierta durabilidad para un sólo jugador. Se echa de menos un modo historia similar al de Soul Calibur (el de aquí es más bien un modo arcade "camuflado") con diferentes retos y cierta longevidad, y también faltan objetivos para conseguir, como nuevos personajes, modos extras o cualquier otra cosa que suponga un aliciente para el jugador sin compañía. No dejan de ser elementos ajenos a la propia calidad del simulador, pero que en este tipo de juegos suponen la guinda a colocar en el sabroso pastel.

En cualquier caso, da igual, es un pedazo de juego de lucha que no debe faltar en vuestro catálogo si os gusta el género.

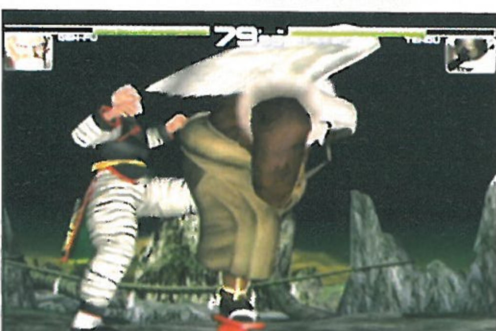
Manuel del Campo





El juego ofrece cinco niveles diferentes de dificultad, aunque ya en el nivel normal no es fácil tumbar a algunos luchadores manejados por la máquina.

El jefe final es un personaje de lo más peculiar, al que en principio parece que no se puede controlar. No es muy duro, pero en los niveles difíciles os puede traer de cabeza.



La calidad de «DoA 2» está a la ALTURA de «Soul Calibur» aunque se echan en falta los EXTRAS para un sólo jugador.



Gráficos: 93

Ofrecen un estilo diferente al de «Soul Calibur», pero igualmente grandioso. Los diferentes niveles de altura de los escenarios o el diseño y las animaciones de los jugadores son soberbios. Lástima de ese ligerísimo clipping.

Sonido: 97

Las voces de los luchadores (en japonés y con subtítulos en inglés) le dan un aire exótico, y los efectos de sonido son contundentes. Ahora, las melodías, con el tema de presentación a la cabeza, son para grabarlas. Una pasada.

Jugabilidad: 97

Dentro de la lucha, no hay quizá un juego más intuitivo y asequible, pues todos los golpes -que son muchos- apenas ofrecen complicación.

Diversión: 92

Su calidad es incuestionable, lo que en un juego de lucha es argumento suficiente para asegurar meses de diversión. Sólo la falta de "extras" para un sólo jugador le impiden alcanzar aún más nota.

Opinión:

Este juego llega en una época diferente a la de «Soul Calibur» (ahora nuestra capacidad de sorpresa ha disminuido), pero eso no es óbice para descubrirnos ante este sensacional torneo, cuyo concepto de simulación está a la altura de los mejores.
Una delicia técnica y jugable en la que cada combate es un mundo diferente. Con una mayor profundidad (más personajes, un modo historia interesante...) su nota habría sido aún más alta.

Valoración 94



Igual que en PS 2





Como ya os advertimos, finalmente esta versión de DC ofrecerá todos los extras que traía el juego japonés de PS 2, incluídos el nivel secreto del dragón, al que se accede por una de las ventanas del edificio asiático y el traje de gatita de Playboy de Tina.

El turno de la estrategia para Square

Además de ser auténticos maestros a la hora de programar juegos de rol, los señores de Square también dominan la estrategia por turnos. Tras el éxito en Japón de «Chocobo Dungeon» y «FF Tactics», por fin se atreven a traer el tercer «Front Mission» a Europa.

front mission 3™





Para los que consideramos que los turnos son un género menor comparado con la estrategia en tiempo real, siempre es grato encontrarse con una obra tan cuidada como la que nos ocupa, un juego dispuesto a demostrar que este género puede albergar sorpresas interesantes. Desde que cargamos por vez primera «Front Mission 3» nos damos cuenta de que se trata de algo grande: las elaboradas CGs, a la altura de otros títulos de la casa, un argumento de lo más verosímil y, sobre todo, un apartado técnico excepcional dejan en pañales a cualquier otro juego de su género.

Una ambientación futurista, en la línea del mejor manga, abraza un apasionante argumento que gira sobre una bomba de destrucción masiva y el rescate de sus creadores. Y aquí es donde tomamos las riendas o, mejor dicho, los controles de nuestro Wanzer (un tipo de Mech militar), y nos lanzamos a interminables combates en la mejor tradición de la estrategia por turnos.

Con un sistema de juego clásico apoyado en la división del combate en fases de colocación, movimiento y ataque, nuestra labor se reduce a escoger destino, objetivo y arma mediante un menú de acceso rápido. Hecho esto, basta con observar las espectaculares escenas con las que se desenvuelve cada enfrentamiento y planear nuestras siguientes acciones, además de coordinar los movimientos de cada una de las 4 unidades que manejamos de manera simultánea (un número que termina por resultar algo corto).

Este planteamiento, que a priori resulta tan sencillo, se va complicando con nuestro avance: nuevas armas, mayor número de enemigos y, sobre todo, terrenos más complicados, que hacen que cada batalla nos obligue a pensar una nueva estratagema.

Pero no satisfecho con resucitar magistralmente este estilo de juego, «Front Mission 3» aprovecha el periodo entre misiones para ofrecernos un digno RPG donde podremos equipar a nuestras máquinas, conversar con nuestros mandos e incluso navegar por un internet ficticio. Aunque desarrollado a base de escenas fijas y largos textos, en inglés, consigue resultar tan interesante como los propios combates.

Una vez más, la genialidad de la compañía nipona se hace notar en un juego capaz de encandilar tanto a los versados en la estrategia por turnos, como a aquellos que se acerquen a ella por primera vez.

David Martínez





- Tipo: **Estrategia**
- Compañía: **Squaresoft**
- Distribuidora: **Acclaim**
- Precio: **N.D.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

El otro internet





Las opciones de internet de «FM 3» no tienen nada que ver con el juego on line. Al contrario, se trata de la posibilidad de navegar en una red ficticia en la que recabar información sobre los Wanzer, comerciar y mandar e-mail.





Durante los ataques, también podremos hacer uso de habilidades especiales, que se deciden al azar.



Otra de las peculiaridades de «FM 3» es la capacidad de aprender nuevos golpes y mejorar el Wanzer.



Alternativas: *Sólo si prefieres la ambientación medieval-fantástica debes decantarte por el primer «Vandal Hearts», en caso contrario, tu elección debe ser «FM 3».*



El clásico sistema de combate





El combate por turnos se divide en tres fases: el movimiento, que depende de la capacidad del Wanzer y las condiciones del terreno, el ataque, que está sujeto al tipo de arma que controlemos, y por último, las secuencias de acción.



El RPG que enlaza cada combate se desarrolla a base de escenas estáticas y textos en inglés.

Square demuestra su MAESTRÍA y nos brinda un juego de estrategia excelente, tanto en su apartado técnico como en un desarrollo sencillo y muy ENTRETENIDO.





Gráficos: 88

El baile de algunos polígonos y una perspectiva poco vistosa no desmerecen el gran trabajo gráfico. Las CGs, en la línea de Square, soberbias.

Sonido: 87

La excelente banda sonora y unos efectos excelentes logran una buena ambientación, aunque se echan en falta las voces.

Jugabilidad: 83

Traslada a la perfección el clásico sistema de turnos. Con un poco de atención y gracias a los tutoriales del inicio, pronto seremos capaces de las maniobras más complicadas. Por supuesto, siempre dentro de su peculiar (y algo lenta) propuesta.

Diversión: 89

El logradísimo argumento y una línea de aprendizaje perfecta consiguen mantenernos pegados a la pantalla durante mucho tiempo. Además es bastante largo.

Opinión:

Square se ha convertido en un nombre que garantiza calidad, y este «Front Mission 3» es una nueva muestra de ello. Además de un envidiable nivel técnico y una jugabilidad muy alta para el tipo de juego que es, el argumento que lo envuelve se revela digno de las mejores aventuras, consiguiendo un conjunto más que notable.
Eso sin olvidar interesantes aportaciones, tales como el aprendizaje o la navegación por Internet.
Sólo algunos detalles como la traducción o un mayor número de unidades a nuestras órdenes podían haber mejorado este excelente título.

Valoración 88

Baloncesto con mayúsculas



Bajo el subtítulo de «In the Zone» o «Pro», ésta es ya la quinta entrega de la saga de baloncesto de Konami, saga que siempre ha venido manteniendo un elevado nivel de calidad.

Para que no os hagáis líos, os diremos que Konami lanzó dos entregas de «NBA In The Zone» en los primeros años de PlayStation. Luego cambió el sobrenombre por el de «Pro», con el que realizó otras dos títulos más. En cualquier caso, la saga es la misma, y de hecho este nuevo juego tiene mucho de «NBA Pro 99», el último en discordia.

De aquel título permanecen unas animaciones soberbias, de mayor calidad que las de «NBA Live» gracias a su más alta frame rate, y que aportan un gran realismo al juego. Los jugadores se empujan, se desequilibran, caen estrepitosamente al suelo y driblan con un fluidez sobresaliente, imitando los ademanes de los jugadores de verdad. Quizá su diseño no sea tan brillante, pero también raya a buen nivel.

BALONCESTO PARA TODOS

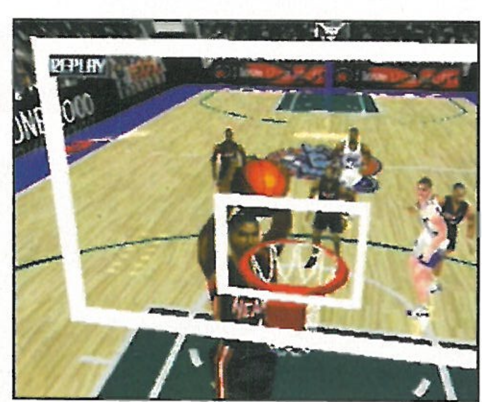
Dentro del estilo simulador que tienen casi todos los juegos de la NBA, «In the Zone 2000» plantea un baloncesto más sencillo, más fácil de asimilar, aunque eso suponga reducir los movimientos de los jugadores. Además de los básicos - tiro, pase, defensa, salto - sólo hay un botón para el dribling. En cualquier caso, jugar bien en «In the Zone» no requiere demasiado esfuerzo, y eso siempre es de agradecer. Las canastas llegan con frecuencia e incluso se han facilitado algunas acciones, como el robo de balón, una suerte complicada en el baloncesto real, pero que aquí sólo requiere un tanto de insistencia.

Mención aparte merecen los dos concursos que se incluyen, el de triples y el de mates. El primero exige ahora mayor habilidad, ya que para lanzar hay que combinar un botón con el pad direccional para ajustar la fuerza y la dirección. Sólo requiere un poco de práctica y resulta mucho más entretenido que cualquiera que hayamos visto. En cuanto al de mates, todo consiste en completar secuencias combinadas con los botones y el pad, similares a las de algunas pruebas de «Track & Field», para intentar realizar las acciones más espectaculares.

No faltan tampoco la liga completa, los playoffs, opciones de configuración, reglas, mercado de jugadores y todo lo que se le puede exigir a un juego de baloncesto. Un gran juego, sin duda, cuyo único lastre es la fuerte competencia a la que tiene que hacer frente.

Manuel del Campo



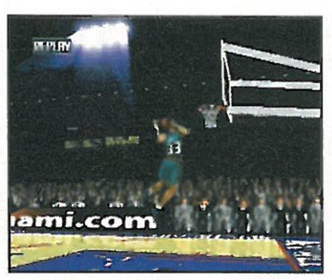


Las repeticiones de las mejores jugadas siempre nos ofrecen las vistas más espectaculares, para que disfrutemos del baloncesto en su máxima expresión.

Tipo: **Deportivo**
Compañía: **Konami**
Distribuidora: **Konami**
Precio: **N.D.**
Jugadores: **De 1 a 8**
Idioma: **Inglés**

Fin de semana All Star





Todo listo para disfrutar del fin de semana de las estrellas. Primero el concurso de triples, el más divertido que hemos visto hasta el momento por la nueva y acertadísima mecánica de tiro, que exige más habilidad pero que resulta más realista. Después, la competición de mates, con técnicas similares a las de las pruebas de «Track & Field». Dos geniales opciones.



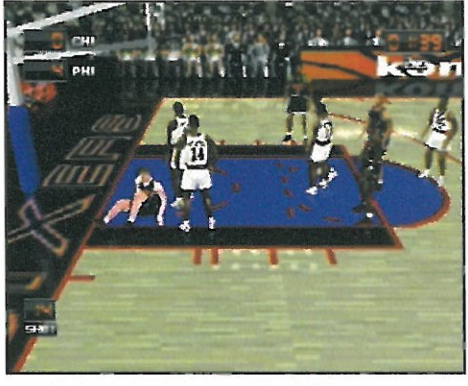
En general, el control en el juego de Konami resulta más sencillo que en «NBA Live 2000». ALgunas acciones siempre complicadas, como el robo de balón, son aquí más frecuentes.

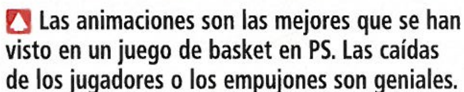
Alternativas:

Ya sabéis cual. «NBA Live 2000» es el gran referente del basket en PlayStation. Es más simulador, y por tanto más difícil, las animaciones son peores, pero cuenta con comentarios en castellano. En fin, los dos son grandes juegos.

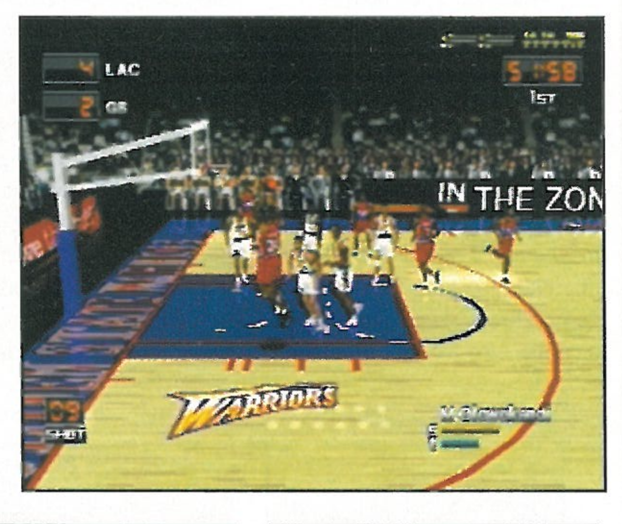


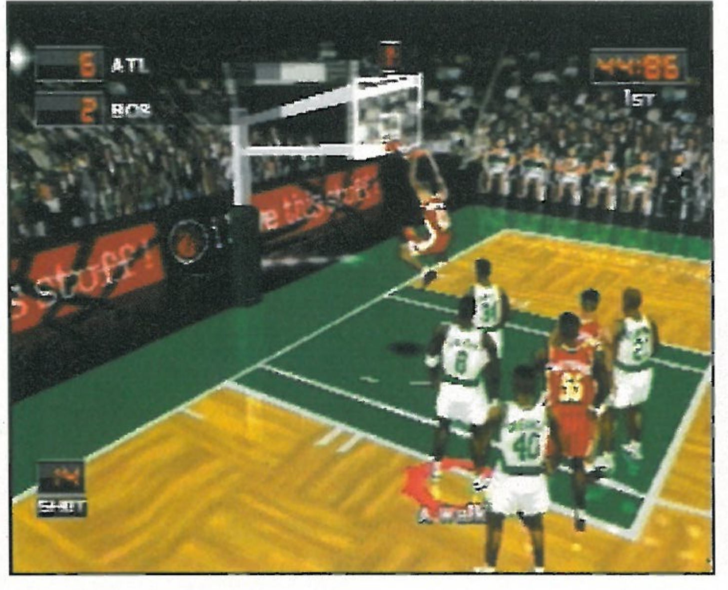
Su control ASEQUIBLE y los DIVERTIDOS concursos de mates y triples son sus GRANDES bazas.

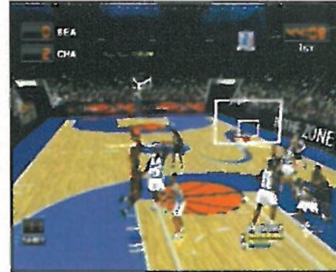




Las animaciones son las mejores que se han visto en un juego de basket en PS. Las caídas de los jugadores o los empujones son geniales.









Gráficos: 90

Destacan sobre todo las animaciones de los jugadores, mejores que en cualquier otro juego de basket. El resto raya a buen nivel, pero sin llegar a asombrar.

Sonido: 84

Los gritos del público muestran cierta variedad, y los efectos de sonido son de calidad. Se echa de menos la voz del comentarista, aunque fuera en inglés.

Jugabilidad: 90

Sigue siendo un simulador, pero Konami lo ha hecho asequible gracias a un control muy básico.

Diversión: 90

Tiene todo lo necesario para satisfacer a los aficionados al basket. Eso sí, no aporta nada revolucionario, salvo las novedades en los concursos de mates y triples.

Opinión:

Empieza a existir un problema con los simuladores de baloncesto, y es que se ha llegado a tan altas cotas de calidad que es difícil que ningún título nuevo nos sorprenda. «NBA In the Zone 2000» es un muy buen juego de basket, que apuesta por un control asequible, que intenta aportar algo nuevo con los concursos de mates y triples, que posee unas animaciones alucinantes... pero en realidad no añade nada nuevo a lo visto en el gran referente del género que es «NBA Live». En resumen, que sin entrar en comparaciones, este título de Konami es un excelente simulador con el que tienes la diversión garantizada.

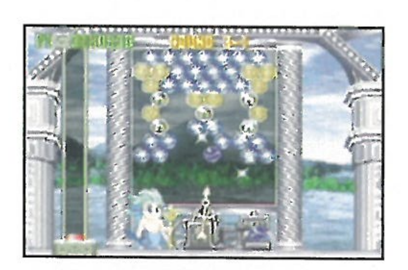
Valoración 90

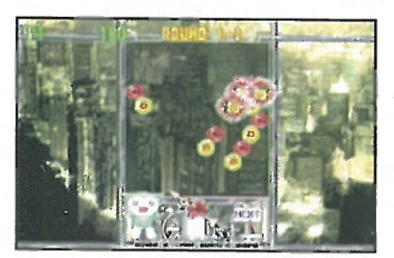
Tipo: **Puzzle**
Compañía: **Taito**
Distribuidora: **Acclaim**
Precio: **5.990 ptas.**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Inglés**

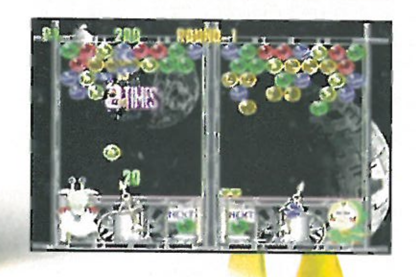
Entre tantas maravillas técnicas que últimamente están llegando a Dreamcast, viene bien que aparezca uno de esos títulos que, sin grandes alardes gráficos, nos enganchan sin remedio a la consola.

¡¡Pompas por todos lados!!

BUST-A-MOVE 4







Siempre ha sido un gran misterio cómo un concepto tan sencillo (lanzar bolas hacia arriba, para que al unir 3 del mismo color exploten), puede resultar tan atractivo. Sin embargo, lo cierto es que nadie puede resistirse a echar una partida, o cien, a esta genial saga «Bust A Move», que había pisado ya todos los formatos.

Es por eso que no podemos más que alegrarnos de que llegue ahora a DC, si bien hay que señalar que la versión tomada es exactamente igual que la que apareció hace casi dos años en PS.

Más allá de esto, y para resumir, «BaM4» contiene nada menos que 7 modos de juego diferentes, además de un editor de puzzles. Podemos jugar solos o contra otro jugador (humano o la consola), aunque no hay posibilidad para cuatro. Estos modos pueden enfrentarnos a puzzles predeterminados que habrá que resolver antes de que las pompas nos alcancen, partidas "one vs. one" donde enviamos pompas al contrario y un montón de modos más igualmente divertidos.

Esta versión, además, está aderezada por la existencia de elementos especiales, como las poleas, que se inclinan a un lado o a otro según las bolas que pendan de cada cabo de la cuerda, o también las pompas especiales, que las hay de varios tipos: las arco iris (que se tornan del color de las que exploten junto a ellas), las estrellas (que hacen desaparecer todas las pompas de un color determinado), o las rocas, que sólo desaparecen cuando explotan todas las pompas que las rodean.

Técnicamente, los gráficos en 2D utilizados permiten una gran riqueza y colorido en los fondos, aparte de la enorme cantidad de detalles que aparecen en la pantalla al enlazar una buena jugada. Incomprensiblemente, hay momentos en los que se ralentiza la acción cuando conseguimos largas reacciones de explosiones en cadena, aunque por suerte no afectan apenas a la jugabilidad.

De lo que no cabe duda es de que se trata de uno de los puzzles más completos que podréis encontrar en cualquier consola, y siendo el primero en Dreamcast, sin duda colmará las expectativas de los amantes de este adictivo género.

Lo mejor: los "piques"





Sin duda, la palma de la diversión se la lleva el modo "uno contra uno". Según el personaje que elijamos, enviaremos un tipo de pompas u otro a nuestro rival cada vez que enlacemos una cadena de explosiones.



Algunas fases contienen unas poleas, de las cuales cuelgan las pompas. Si desequilibramos el peso en un lado, las bolas del otro bajarán, haciéndonos perder.

Gráficos:	74
Sonido:	81
Jugabilidad:	91
Diversión:	90

Opinión:

En juegos como éste, la ausencia de novedades con respecto a la versión de PS no tiene demasiada relevancia, pues su éxito reside en su irresistible sistema de juego. En el género de los puzzles es de lo mejorcito, aunque con una opción para 4 jugadores hubiera sido realmente fantástico. Muy adictivo.

Valoración 87

Airtel®



AHORA CON LOS NUEVOS MÓVILGAMES DE AIRTEL VAS A ESTAR MUY OCUPADO EN TU TIEMPO LIBRE

Julio '00

Llega algo totalmente nuevo en diversión. Son los MóvilGames de Airtel, con los que además de pasarlo bien, **PODRÁS GANAR PREMIOS CADA DÍA**. Desde tu móvil, mediante mensajes cortos, pon a prueba tu ingenio, tu velocidad de respuesta, organízate citas a ciegas chateando, e incluso participa en el primer chat de verdad en televisión (página 525 del teletexto de Telecinco). Conéctate a los MóvilGames. Lo dejarás todo por ellos.



















Infórmate gratis en el **14 44** ó www.airtel.es/movilgames (o en la página 525 del teletexto de Telecinco).

- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Infogrames**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

¡Ahí va ese paqueteeeeee!

¿Necesita entregar un paquete urgente, y no sabe a quién llamar? No se preocupe, Infogrames tiene para usted al repartidor de paquetes más loco y eficiente del mundillo consolero, el Diablo de Tazmania.



Por lo visto, Taz se ha debido cansar de su trabajo de actor en películas de la Warner, porque su mujer le ha colocado en una agencia de transportes. En su nuevo "curro", Taz tiene que atravesar varias fases en 3 dimensiones donde abundan las plataformas, evitando peligros y procurando que nada ni nadie impida que el paquete llegue intacto a su destino.

La mecánica del juego consiste, en pocas palabras, en coger el paquete al principio del nivel y llevarlo hasta el final. Parece simple, pero sucede que mientras Taz tenga las manos ocupadas con el paquete, aparte de andar más lentamente, no podrá saltar, coger ítems o abrir puertas. Por tanto, a menudo habrá que soltar el paquete mientras nos vamos abriendo el paso, para así después volver a por el dichoso paquetito y atravesar la zona ya despejada (sin enemigos, con las puertas abiertas, etc.). Para enredar más el asunto, no podemos demorarnos mucho mientras el paquete permanezca en el suelo, ya que estará expuesto a que los enemigos lo destrocen o nos lo arrebaten.

Por supuesto, nuestro simpático protagonista puede ayudarse además de algunas de sus conocidas habilidades para acabar su misión con éxito, como por ejemplo el torbellino. Ahora bien, como adivinaréis, sólo podemos usar estas habilidades cuando no tengamos el paquete encima.

Todo esto, que convierte a «Taz Express» en un juego bastante original, cuenta con el problema de que termina haciéndose algo engorroso y poco jugable, por lo que no consigue divertir lo suficiente.

Por otro lado, aunque el aspecto técnico ha sido correctamente resuelto, también se aprecian algunos defectos, como las desapariciones esporádicas de polígonos o el dichoso exceso de niebla.

A grandes rasgos, es un juego original, entretenido y gracioso, pero demasiado complejo para un niño pequeño, y poco atractivo para alguien adulto.

La barra inferior se llena según cogemos velocidad; al completarse, podemos utilizar el torbellino.



Los gráficos utilizados son bastante sencillos, pero aún así la consola echa mano de la niebla demasiado insistentemente.





Gráficos:	73
Sonido:	76
Jugabilidad:	70
Diversión:	70

Opinión:

«Taz Express» es un plataformas original y entretenido, pero falto de brillantez. Quizás la idea no sea tan buena...
El caso es que, defectos técnicos aparte, la sensación de originalidad de las primeras partidas se torna en monotonía, y lo más probable es que le terminemos cogiendo manía al paquetito de marras.

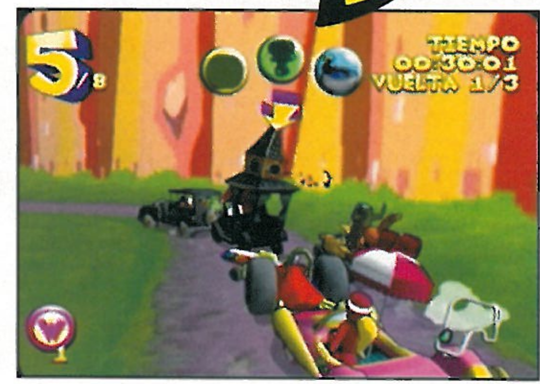



CREA
TU PROPIO
CARTEL
DE LA PELÍCULA...
TITAN
A.E.
...Y SERÁS PROTAGONISTA
DE NUESTRA PÁGINA WEB.
REALIZA A CUALQUIER TAMAÑO TU PROPIO CARTEL DE LA PELÍCULA Y ENVÍANOSLO, JUNTO CON TUS DATOS PERSONALES, A HISPANO FOXFILM, APDO. DE CORREOS 61013, 28080 MADRID. HABRÁ 20 CARTELES GANADORES, LOS CINCO PRIMEROS ELEGIDOS RECIBIRÁN UNA MAGNÍFICA MOCHILA DE REGALO Y LOS 15 RESTANTES UN LOTE COMPUESTO DE CAMISETA Y GORRA. ADEMÁS, EL PRIMERO DE TODOS PODRÁ SER VISTO DURANTE UN MES EN NUESTRA PÁGINA WEB : WWW.TITAN.FOX.ES, DONDE TAMBIÉN ENCONTRARÁS TODA LA INFORMACIÓN Y MULTITUD DE IMÁGENES.
Libra tu propia batalla en
www.titan.fox.es
La respuesta a este cupón es voluntaria; los datos que nos facilites serán incorporados a nuestro fichero automatizado de clientes y amigos de Hispano Foxfilm, S.A.E. y se destinan a ofrecerte periódicamente todo tipo de información sobre nuestros lanzamientos y productos. Si deseas acceder a tus datos, rectificarlos o cancelarlos, de acuerdo con la Ley Orgánica 15/1999 de 13 de diciembre, dirígete por correo electrónico al responsable del fichero "webfox@fox.es" o por carta al apartado de correos 61013 (28080 Madrid). Los datos que nos facilites podrán ser cedidos a otras empresas asociadas del Grupo a nivel nacional o internacional, para enviarte información que pueda ser de tu interés. Por favor, si no lo deseas, comunícanoslo.
ESTRENO 1 DE SEPTIEMBRE
Distribuida por
HISPANO FOXFILM,S.A.E.
20TH CENTURY FOX

El regreso de Los Autos Locos



En la mítica serie de animación de Hanna-Barbera, personajes de lo más variopinto competían por el primer puesto de una carrera en la que todo valía. Unos años más tarde, "Los Autos Locos" regresan para inaugurar en DC el género de la velocidad más desenfadada.





Aunque todavía no llega a ser un género clásico, ninguna consola puede pasar sin un buen juego de carreras locas en su catálogo. Conscientes de ello, los muchachos de Infogrames han escogido unos protagonistas de excepción, y nos brindan la oportunidad de disfrutar de un sugerente cóctel entre velocidad y humor.

La primera impresión es muy prometedora: nuestros amigos de la tele se han "hinchado" y lucen un envidiable aspecto en 3D que, combinado con efectos de luz y un intenso colorido, logra un apartado gráfico superior a todo lo visto anteriormente en el género, especialmente por la "elasticidad" de los modelos. Sólo ensombrecidos por ocasionales ralentizaciones, que no llegan a interrumpir lo más mínimo la acción, estos alardes gráficos obtienen la réplica en un apartado sonoro muy "animado": música, efectos y un doblaje impecable, clavaditos a los de la serie de TV.

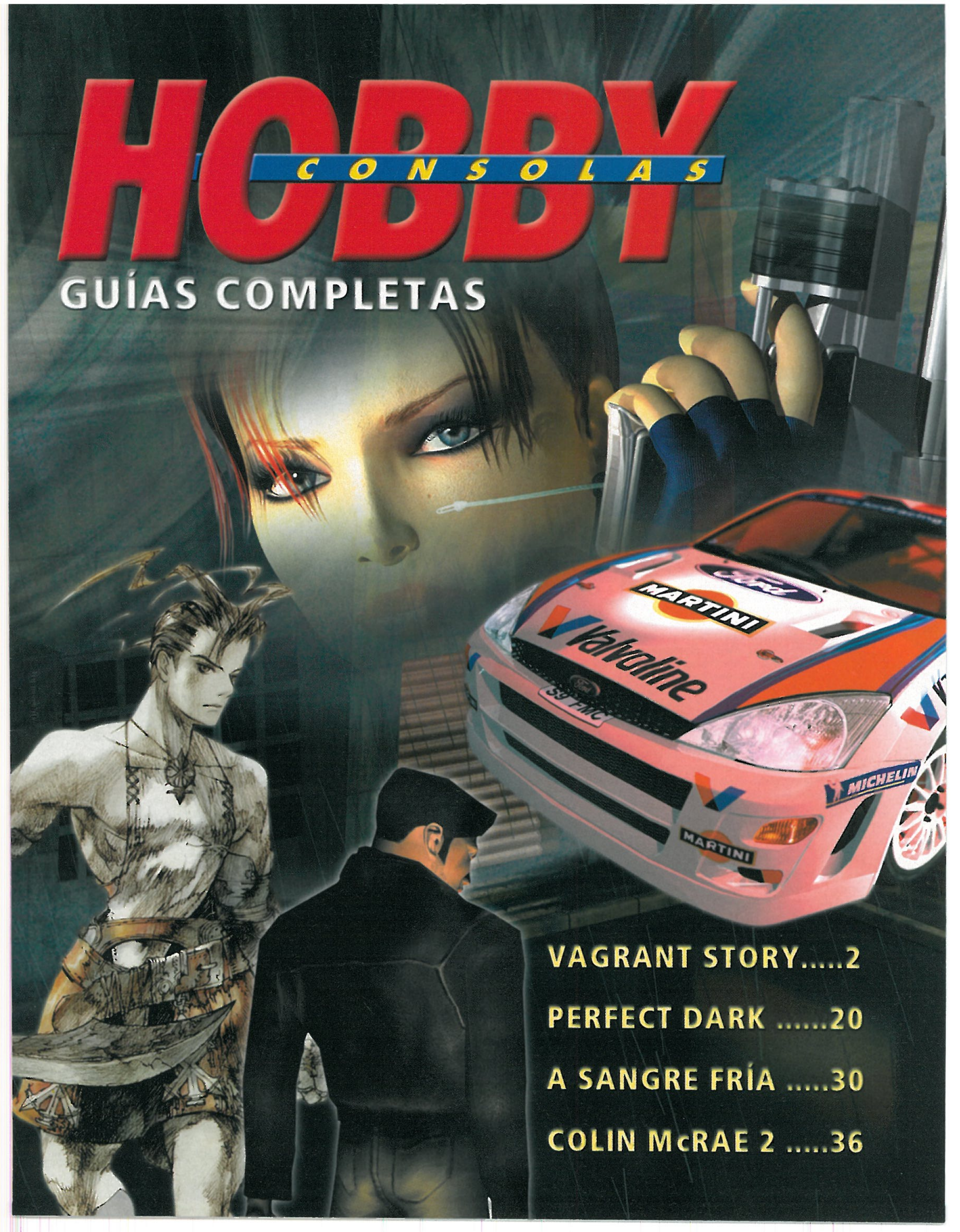
POSIBILIDADES DE SOBRA

Tampoco «Wacky Races» se queda corto en cuanto a posibilidades de juego. A sus más de 20 circuitos en modo normal, une la opción de competir contrarreloj, puntuando en campeonato o con retos añadidos, y todo ello aderezado con la posibilidad de ganar estrellas para descubrir nuevas armas y personajes. Si además consideramos que cada vehículo dispone de sus propias habilidades especiales y que la dificultad es progresiva y está bien ajustada, el juego parece cumplir con las exigencias de este peculiar género.

Sin embargo, la sensación final tras unas cuantas partidas es que falta "algo" para competir con gigantes de la talla de «Mario Kart», y esto viene motivado precisamente por algunos defectos en la jugabilidad. El control carece de precisión cada vez que nos encontramos con una aglomeración de corredores en pantalla (cosa que ocurre a menudo), y aunque no resulta difícil colocarse en primer puesto, el constante acoso de los contrarios hace que llegar en cabeza sea una cuestión de suerte. Por su parte, el "efecto persecución" es tan acusado que obliga a los jugadores a mantenerse en pelotón, haciendo inútiles todos nuestros esfuerzos por escapar, de modo que no es extraño pasar del primero al último puesto en dos escasos segundos. Eso sí, el entretenido modo para 4 jugadores y los originales menús, diseñados como minijuegos, elevan su innata capacidad de diversión.

«Wacky Racers» es un buen juego, muy divertido, aunque no parece el título definitivo de "carreras locas" para DC por algunas carencias jugables. De todos modos, si os gusta este estilo, tened por seguro que no vais a quedar en absoluto decepcionados con este juego.

David Martínez



HOBBY
CONSOLAS
GUÍAS COMPLETAS
VAGRANT STORY.....2
PERFECT DARK 20
A SANGRE FRÍA 30
COLIN McRAE 2 36
MARTINI
Valvoline
MICHELIN
MARTINI



VAGRANT STORY™

Pon fin a la maldición de Léa Monde

Ashley Riot se enfrenta a la misión más difícil de su vida como Riskbreaker: llegar a la Gran Catedral de la ciudad de Léa Monde y acabar con el mal que encierra. ¿Podrás conseguirlo?

INTRODUCCIÓN

El juego comienza con una larga introducción que te pone al tanto de los sucesos acontecidos la noche del asalto a la mansión del Duque Bardorba. Además de ofrecerte tu primer encuentro con el misterioso personaje Sydney Losstarot, también te da la oportunidad de practicar tus habilidades de combate por primera vez. El Wyvern que convoca Sydney (1) no debería causarte muchos problemas porque ya está bastante herido, pero en cualquier caso la táctica a seguir es acercarse a él lo más posible, para evitar que te ataque con su arma de aliento, y golpearle en la cabeza hasta que desaparezca.

El resto de la introducción sólo sirve para que saques en consecuencia que el Duque y Sydney tienen algún tipo de extraña alianza, y que hay otros dos grupos en liza: los Knights of Crimsom Blade y los Valendia Knights, y que lo mejor que puedes hacer es dirigirte a la ciudad en ruinas de Léa Monde para encontrar a Sydney. Así que hacia allí te diriges junto con la agente Callo Merlose que te esperará fuera mientras tu entras en las...


1

1 - WINE CELLAR



2


3

Tu aventura propiamente dicha comienza en las bodegas de Léa Monde. Entra por la puerta que tienes delante y llegarás a una habitación que contiene un Círculo Mágico y un Baúl con diversos objetos. Los Círculos mágicos te permitirán grabar la partida, pero su otra función es la de teleportarte entre ellos cuando descubras el hechizo de Teleport. Después de salvar, sigue avanzando, coloca una caja encima de otra y continúa hasta la habitación Smokebarrel Stair. Allí podrás espiar una conversación entre dos Crimson Blades que te revelará que la puerta de la parte inferior de la habitación está cerrada mágicamente. Para abrirla necesitas un Chamomile Sigil, que conseguirás más adelante. Una vez que se hayan marchado, dirígete a la puerta restante de la habitación. Antes de salir por ella fíjate que en el hueco que queda entre la pared y la escalera más alta hay un Heal Panel que te sumará puntos de vida (2). Úsalo si lo necesitas.

En la siguiente habitación, Wine Guild Hall, volverás a encontrarte con los mismos guardias de antes. Escuchándolos te enterarás de algunas cosas bastante interesantes, como por ejemplo que se rumorea que su comandante, Romeo Guildstern, posee habilidades mágicas, cosa que en esta época no es muy habitual. De hecho, no salen de su asombro al ver un bloque de piedra levitando por el aire. Desgraciadamente, tu presencia aquí no es bienvenida, así que tendrás que luchar con ambos en cuanto termine la secuencia. En esta habitación encontrarás también un baúl en el que almacenar tus objetos, aunque lógicamente todavía es pronto para empezar a usarlo. Para abandonar esta sala, utiliza la plataforma flotante (3) para franquear la distancia que te separa de la puerta de salida. Ésta te llevará a la Wine Magnate's Chambers, que sólo tiene de especial la trampa de aire que está situada justo dos baldosas delante de la puerta de salida.

En la siguiente sala utiliza las cajas para saltar el muro y entra a la siguiente habitación, Chamber of Fear. Tras sufrir los efectos de un terremoto que altera toda su distribución, comprueba que tiene dos salidas. La que está en lo alto conduce a una sala de tesoros protegida por unos cuantos lobos y murciélagos. Te en cuenta que cuando entres a esta sala la puerta se cerrará y no se podrá volver a abrir hasta que derrotes a todos los enemigos. Tras recoger el contenido del cofre vuelve a la habitación anterior y sal por la puerta que te queda por abrir. En la nueva habitación, Labourer's Thirst, tendrás que mover unas cuantas cajas para poder alcanzar la salida. Sube a la plataforma del medio, recoge la caja que está encima de las demás y llévala al otro extremo de la sala. Luego sitúa la caja bajo la puerta de salida y úsala para trepar hasta ella.

La puerta de salida de la nueva habitación, The Rich Drown in Wine, está bloqueada mediante una palanca que está en la parte superior de la sala (4). Utiliza una caja para llegar hasta ella (la pila de cajas es muy alta, así que tendrás que romper alguna con tu espada) y luego salta de prisa, porque sólo tendrás dos segundos desde que actives la palanca hasta que se vuelva a cerrar la puerta. Contempla la primera secuencia de flashback donde Ash recuerda parte de su pasado y disponte a cruzar una habitación que requiere que desplaces otras cuantas cajas: rompe una de ellas, coge otra y llévala hasta el otro lado para auparte hasta la salida. Llegarás hasta el Blackmarket of Wines, donde encontrarás un Círculo Mágico y un cofre con objetos. Graba la partida y ajústate los tirantes porque estás a punto de enfrentarte con el primer jefe del juego.

Al entrar en la siguiente habitación, The Gallows, serás atacado sin darte apenas tiempo a reaccionar por un enorme Minotauro (5). Aunque comienzas en una posición elevada, ésta no te ofrece ninguna protección, así que lo mejor que puedes hacer es saltar a la arena para ponerle dentro del alcance de tus armas. Utiliza el mismo arma que has estado utilizando


4



5

Cómo hemos hecho esta guía

«Vagrant Story» es uno de los juegos más difíciles de PlayStation, debido en gran parte a la cantidad de posibilidades que ofrece al jugador, y también a que por desgracia no ha sido posible disfrutar de él en nuestro idioma. Sus niveles son tan laberínticos que para llegar a determinados puntos se pueden seguir varias rutas alternativas, y nosotros os proponemos en esta guía uno de esos posibles itinerarios que os llevará directos al final, pero pensando siempre en la máxima exploración posible. Si lo seguís al pie de la letra podréis conseguir el 81% del mapa, que es la mayor puntuación que se puede obtener la primera vez que jugáis. Para facilitaros la tarea de orientaros en los laberintos de Léa Monde, hemos preparado unos estupendos mapas con las zonas más importantes, y como ayuda en el desarrollo del juego, os ofrecemos unas completísimas listas de hechizos, Break Arts, Chain y Defense Abilities y objetos misceláneos donde, entre otros datos, os damos la traducción al español de todos ellos. Por último, pero no menos importante, hemos dedicado una sección a los trucos y estrategias de combate para afrontar mejor los peligros de la ciudad maldita. Ha sido un trabajo duro por parte de la redacción de Hobby Consolas, cuya única finalidad ha sido la de conseguir que todos vosotros podáis disfrutar a fondo de uno de los mejores RPGs de la historia de los videojuegos. Esperamos que lo paséis tan bien jugándolo como nosotros lo hemos pasado haciéndola.

contra lobos y murciélagos porque el Minotauro también entra dentro de la clase Beast, y los bonos ganados te serán muy útiles. Por lo demás, debido a su gran tamaño tendrás problema para atacarle por encima de las rodillas, pero si lo intentas varias veces podrás dirigirle algunos golpes a la cabeza o a los brazos. En realidad no es un jefe demasiado fuerte y no deberías tener problemas para vencerle. Si lo haces obtendrás, además de otros objetos, tus dos primeros grimorios con los hechizos de Heal y Degenerate y el imprescindible Chamomile Sigil, con el que abrir la puerta que dejaste antes atrás.

Pero antes tendrás un encuentro con Sidney en el que éste, haciendo uso de sus poderes mentales, hará que recuperes parte de tu memoria perdida (6). Junto con el recuerdo del asesinato de tu mujer e hijo recuperarás también parte de tus habilidades y, de hecho, podrás a empezar a usar tus Battle Abilities. Además Sydney te desafía a una especie de juego de cazador y presa en el que tu misión es intentar atraparle, tras lo cual desaparece misteriosamente.

Puesto que ya tienes el Chamomile Sigil, tu siguiente objetivo es dirigirte de nuevo a la habitación Smokebarrel Stair para abrir la puerta que estaba mágicamente cerrada. Cuando vuelvas a pasar por la habitación Blackmarket of Wines verás que ha aparecido en ella un maniquí. Su objetivo no es otro que el de permitirte practicar tus habilidades de combate con él, pero ten presente que el maniquí tiene clase Human, y puede hacer que pierdas las afinidades que has ido acumulando en tu arma.

Cuando cruces la puerta sellada entrarás en una habitación en la que un pobre soldado está dando sus últimos estertores, pero el poder de Léa Monde hace que el cadáver se vuelva a levantar y debes luchar con él. Aprovecha para utilizar tus nuevos grimorios si no lo has hecho todavía. Como recompensa a tu victoria obtendrás un Rapier.

Tras este combate tendrás que cruzar un par de habitaciones hasta llegar a la que se llama Hero's Winehall. En ella tendrás que enfrentarte con un jefe llamado Dullahan (7) y aunque parece no ser más que una armadura vacía andante en realidad es una criatura de clase Evil bastante peligrosa. Su punto débil está en el abdomen y, aunque puede ser algo difícil acertarle ahí merece la pena intentarlo, especialmente si usas el Rapier pues su protección es menor contra armas penetrantes. Si al utilizar Chain Abilities el primer golpe no hace demasiado daño abandona la cadena, porque sólo serviría para aumentar tu Risk y que él te haga más daño con sus ataques. Tras vencerle, obtendrás un nuevo conjuro del grimorio y una Chain Abilitie (consulta las tablas para elegir la que más te convenga). No olvides inspeccionar el cofre que está a la derecha de la puerta de salida. Luego cruza la puerta y entra en las...



6



7

Tabla de Hechizos Mágicos

Nota: Algunos hechizos de tipo Warlock pueden llegar a aprenderse hasta con cuatro niveles de potencia diferentes. Para todos ellos se indican los costes de PM que corresponden a cada nivel.

HECHIZOS DE TIPO WARLOCK (HECHIZOS DE ATAQUE)

Nombre	Coste en PM	Afinidad	Efecto
Solid Shock	25	Física	Golpea a un adversario con fuertes ondas de choque
Lightning Bolt	25	Aire	Golpea a un adversario con flechas eléctricas
Fireball	25	Fuego	Golpea a un adversario con varias bolas de fuego
Vulcan Lance	25	Tierra	Golpea a un adversario con escombros y rocas volcánicas
Aqua Blast	25	Agua	Golpea a un adversario con un gélido ataque acuático
Spirit Surge	28	Luz	Invoca a un espíritu de la luz para que ataque a uno de tus enemigos
Dark Chant	28	Oscuridad	Golpea a un adversario con un ataque sumamente doloroso
Exorcism	22	Luz	Acaba con todos los muertos vivientes dentro de su radio de efecto
Banish	25	Oscuridad	Acaba con todos los enemigos dentro de su radio de efecto
Explosion	36 / 44 / 52 / 60	Física	Genera una fuerte explosión que golpea a todos los que estén dentro de su radio de efecto
Thunderburst	36 / 44 /52 / 60	Aire	Genera un gran rayo que golpea a todos los que estén dentro de su radio de efecto
Flame Sphere	36 / 44 / 52 / 60	Fuego	Prende en llamas a todos los que estén dentro de su radio de efecto
Gaea Strike	36 / 44 / 52 / 60	Tierra	Genera un ataque gravitacional que afecta a todos los que estén dentro de su radio de efecto
Avalanche	36 / 44 / 52 / 60	Agua	Congela el aire dañando a todos los que estén dentro de su radio de efecto
Radial Surge	38 / 46 / 54 / 62	Luz	Genera intensos rayos de luz que dañan a todos los que estén dentro de su radio de efecto
Meteor	38 / 46 / 54 / 62	Oscuridad	Convoca una lluvia de meteoros que daña a todos los que estén dentro de su radio de efecto
Drain Heart	12	Oscuridad	Roba puntos de vitalidad de un enemigo
Drain Mind	2	Oscuridad	Roba puntos de magia de un enemigo

HECHIZOS DE TIPO SHAMAN (HECHIZOS DE CURACIÓN)

Nombre	Coste en PM	Afinidad	Efecto
Heal	5	Luz	Recupera los puntos de vitalidad de un objetivo, y daña a los muertos vivientes
Restoration	3	Luz	Cura el estado alterado de Paralysis
Antidote	3	Luz	Cura el estado alterado de Poison
Blessing	17	Luz	Cura el estado alterado de Curse
Clearance	15	Luz	Cura todos los estados alterados negativos
Surging Balm	20	Luz	Va recuperando poco a poco puntos de vitalidad perdidos

2 - CATACOMBS

La primera habitación de las catacumbas, el Hall of Sworm Revenge, contiene un Círculo Mágico y un Baúl. Además, podrás encontrar también un Cure Panel y un Heal Panel escondidos en una de las zonas elevadas. Utilízalos si los necesitas y sal por la puerta para entrar en la habitación llamada Last Blessing. Crúzala y entra en el Weeping Corridor, teniendo cuidado de no activar la trampa que está situada dos baldosas por delante de la salida de esta última sala.
Entra en el Persecution Hall y fíjate en que, además de la puerta que está enfrente, hay una segunda salida arriba a la izquierda. Para alcanzarla tendrás que hacer unos cuantos malabarismos con las cajas. Rompe una de las cajas de la pila, coge la que quede arriba y sitúala sobre el escalón que esta a la mitad de la altura del suelo elevado (8). Luego sube a la sección elevada del suelo, coge la caja y súbela hasta colocarla bajo la salida. Cruzando la susodicha salida llegarás


8



9

a una sala de tesoros con su correspondiente cofre.
Vuelve al Persecution Hall y cruza la puerta restante. Entrarás en la Shrine To The Martyrs, habitación que tiene dos puertas de salida, pero una de ellas está bloqueada de tal forma que, en tus propias palabras, "haría falta un terremoto para abrirla". De momento sal por la otra y entrarás en The Lamenting Mother, habitación en la que tendrás que vencer a un Ghost (9) en menos de un minuto si quieres obtener su objetos. Además, no debes olvidarte del correspondiente cofre. Vuelve sobre tus pasos y cuando entres de nuevo a la Shrine To The Martyrs te sorprenderá un terremoto tras el que podrás abrir sin problemas la puerta bloqueada. Tras cruzarla llegarás a una intersección en forma de T. Sal primero por la puerta de la izquierda porque lleva a una sala de tesoros. Además de matar a los enemigos presentes para poder acceder al correspondiente cofre debes deslizar una caja bajo él para



10

poder abrirlo desde la altura adecuada (10).
Vuelve a la intersección y sal por la puerta de la derecha. En la nueva habitación, The Bloody Hallway, debes sortear el muro central y a la vez llevar dos cajas al otro lado utilizando los dos bloques blancos (11) para poder alcanzar la salida que está situada a bastante altura. Sal por allí y sigue avanzando hasta que llegues a The Whitered Spring. En esta gran sala, además de un Círculo Mágico, puedes encontrar tres puertas de salida. La gran puerta doble que está enfrente de la entrada está bloqueada mágicamente y para abrirla es necesario usar un Lily Sigil, que de momento no tienes. La puerta de la izquierda conduce al primer Workshop


11



12

del juego (12), el llamado Work of Art, y en él podrás combinar y manipular objetos de madera, cuero y bronce. Dentro encontrarás también un Círculo Mágico y un Baúl. Haz todas las combinaciones y arreglos que consideres necesario siguiendo los consejos que te contamos al final de la guía, y luego vuelve a la sal principal y sal de ella por la puerta de la derecha. Cruza tres habitaciones en línea recta hasta que llegues a The Beast's Domain. Aunque esta habitación parece vacía, cuando llegues a su esquina más alejada aparecerán dos Lizardman (13) que, entre otros objetos, portan el Lily Sigil. Tras derrotarlos vuelve a la Shrine To The Martyrs y abre la puerta que antes estaba bloqueada para pasar a...



13

3 - SANCTUM



14



15

La primera de las habitaciones de este nivel requiere que construyas una pila de tres cajas para poder saltar el muro que la divide (14). Tras hacerlo sal por la puerta y entra en el Corridor Of The Clerics. Simplemente sigue avanzando y sal por la puerta que está enfrente.
En la nueva habitación, Priest's Confinement, hay una Heal Trap en un mesa de baja altura (15). Además, si miras a la derecha podrás ver una entrada situada a una altura muy elevada. Para alcanzarla, salta desde la mesa hasta el armario y desde ahí salta de estantería en estantería hasta la puerta.
En The Alchemist's Laboratory, la siguiente habitación, puedes encontrar un cofre con interesantes objetos. Para conseguirlo, repite la operación de la sala anterior. Tras


16

abrirlo sal al corredor y atraviesa la puerta que está justo enfrente.
Recoge lo que puedas de la nueva habitación (antes tendrás que derrotar a otro Ghost), sal otra vez al corredor y esta vez vete por la puerta que queda a tu derecha.
Sigue avanzando por otras dos habitaciones hasta que llegues al Hall Of Sacrilege, donde tendrás que enfrentarte con un gigantesco Golem



17

de piedra (16). Tu mejor opción para este combate es utilizar un arma no afilada y preferiblemente de dos manos, para poder tener más opciones a la hora de seleccionar el objetivo. Puesto que el daño que realiza el Golem es físico no olvides tener lista la Defense Ability Impact Ward. Para evitar que utilice su ataque especial, pégate a él todo lo que puedas.
Tras derrotar a este jefe vuelve al Corridor Of The Clerics y toma la única salida que te queda por explorar. Elimina a un Lizardman, sigue la puerta de la derecha y rompe una de las cajas que no puedes coger para levantar la única de las cuatro que es móvil. Escala con su ayuda la pared y utiliza la Cloudstone (17) que se activó al derrotar al Golem para cruzar el río. Cuando llegues a la orilla Norte podrás ver un Círculo Mágico y un Baúl. No dudes en grabar la partida, porque el siguiente combate es de los



18

difíciles. Tras cruzar la siguiente puerta tendrás que enfrentarte con otro jefe, en este caso un terrible Green Dragon de enormes dimensiones. Para vencerle procura por todos los medios evitar su arma de aliento flamígera. Esto lo conseguirás corriendo hacia él y situándote justo debajo de su cabeza (18). Ten cuidado, eso sí, con su golpe de cola, y procura utilizar con acierto las Defense Abilities. Por último, ten en cuenta que el dragón tiene debilidad frente a las armas penetrantes en su cabeza, y frente a las afiladas en su cola.
Tras vencer al Dragón obtendrás varios objetos valiosos, entre ellos el grimorio del hechizo de Analyze, que no debes dejar de usar siempre que tengas una duda con respecto a algún enemigo. Tras recogerlos dirígete a la puerta de salida y, tras cruzar una última habitación, volverás de nuevo a la superficie.

3 - TOWN CENTER WEST (North Bank)



19



21

Finalmente, has conseguido llegar a la superficie de la ciudad de Léa Monde donde contemplarás los daños que el reciente terremoto ha causado. Los Crimson Blades han asegurado este área, como verás en la siguiente escena, donde un miembro del culto de Müllencamp es interrogado por el jefe de los Caballeros sin soltar prenda, lo que le cuesta la vida (19). Comienzas en la Rue Vermillion, donde encontrarás un Circulo Mágico, una puerta cerrada a tu espalda y dos posibles salidas. Dirigete a la de la izquierda primero y llegarás al segundo Workshop del juego (20) (llamado The Magic Hammer), donde puedes combinar materiales de bronce y de hierro. Forja un arma efectiva contra Humans, porque cuando te adentres por la salida que has dejado atrás, te vas a tener que enfrentar a varios soldados con armadura. Si continúas a la derecha y luego subes a la izquierda, hallarás un Heal Panel donde recobrar fuerzas y prepararte para el combate.
Ahora ya sí, vuelve al comienzo de esta zona y continúa por la derecha. Allí, en Tircolas Flow, te espera otro jefe final, Father Duane, que junto a sus secuaces guarda la Crimson Key. Antes de ello, contemplarás una nueva secuencia donde se desvela lo que nos temíamos: Sydney es inmortal y el Cardenal lo está buscando para conseguir el secreto de su vida eterna.
La táctica que van a utilizar para intentar derrotarte es la siguiente: Sarjik y Bejart atacarán y se retirarán en cuanto puedan, mientras que Duane se queda apartado para así poder lanzarte sus hechizos y curar a sus soldados, pasando a utilizar su báculo sólo después de haberte envenenado con su Poison Mist. La lucha con este mago-guerrero es una prueba de resistencia. Procura mantener tus puntos de vida muy altos porque te lanzará el conjuro Explosion varias veces seguidas y luego regenerará con su báculo los puntos de magia. Atácale sin descanso y corta los Chains a la primera si ves que no le has acertado. Además, la mayoría de los conjuros que utilices contra él no surtirán efecto, por lo que lo mejor es que te centres en lanzar Prostasis sobre ti mismo y en curarte los efectos del veneno en cuanto puedas. Tras derrotarle, conseguirás su báculo mágico, una armadura de mago y la preciada Crimsom Key, que debes usar en la puerta que está junto al Circulo Mágico de la primera estancia de esta zona (21). Cuando lo abras, no tendrás mucho más que hacer que matar a un par de zombies, y bajar la escalera que lleva a la siguiente zona.

20

Tabla de Hechizos Mágicos (cont.)

HECHIZOS DE TIPO SORCERY (HECHIZOS DE AYUDA)

Nombre	Coste en PM	Afinidad	Efecto
Herakles	12	Magia de ayuda	Aumenta temporalmente la fuerza del objetivo
Degenerate	7	Magia de ayuda	Disminuye temporalmente la fuerza del objetivo
Enlighten	12	Magia de ayuda	Aumenta temporalmente la inteligencia del objetivo
Psychodrain	7	Magia de ayuda	Disminuye temporalmente la inteligencia del objetivo
Invigorate	12	Magia de ayuda	Aumenta temporalmente la agilidad del objetivo
Leadbones	7	Magia de ayuda	Disminuye temporalmente la agilidad del objetivo
Prostasia	15	Magia de ayuda	Mejora temporalmente las características del equipo (armas y armaduras) del objetivo
Tarnish	7	Magia de ayuda	Debilita temporalmente las características del equipo (armas y armaduras) del objetivo
Silence	7	Magia de ayuda	Impide temporalmente que el objetivo pueda lanzar hechizos
Magic Ward	21	Magia de ayuda	Anula el siguiente hechizo, de cualquier nivel, que se lance sobre el objetivo
Stun Cloud	7	Magia de ayuda	Afecta al objetivo con el estado alterado de Paralysis
Poison Mist	11	Magia de ayuda	Afecta al objetivo con el estado alterado de Poison
Curse	17	Magia de ayuda	Afecta al objetivo con el estado alterado de Curse
Fixate	3	Magia de ayuda	Paraliza durante un breve periodo todas las Cloudstones de la habitación en la que te encuentres
Dispel	10	Magia de ayuda	Anula todos los hechizos que estén afectando al objetivo
Unlock	3	Magia de ayuda	Abre los cofres que hayan sido cerrados con magia
Eureka	6	Magia de ayuda	Muestra todas las trampas de la habitación en la que te encuentres a todos sus ocupantes
Analyze	5	Magia de ayuda	Te ofrece un análisis de todos los parámetros y estadisticas del objetivo

HECHIZOS DE TIPO ENCHANTER (HECHIZOS DE AFINIDAD)

Nombre	Coste en PM	Afinidad	Efecto
Luft Fusion	10	Aire	Aumenta temporalmente la afinidad del objetivo con el aire
Spark Fusion	10	Fuego	Aumenta temporalmente la afinidad del objetivo con el fuego
Soil Fusion	10	Tierra	Aumenta temporalmente la afinidad del objetivo con la tierra
Frost Fusion	10	Agua	Aumenta temporalmente la afinidad del objetivo con el agua
Aero Guard	9	Aire	Aumenta temporalmente la afinidad de la armadura objetivo con el aire
Pyro Guard	9	Fuego	Aumenta temporalmente la afinidad de la armadura objetivo con el fuego
Terra Guard	9	Tierra	Aumenta temporalmente la afinidad de la armadura objetivo con la tierra
Aqua Guard	9	Agua	Aumenta temporalmente la afinidad de la armadura objetivo con el agua

4 - ABANDONED MINES B1

Una vez pasada la entrada, encontrarás un Círculo Mágico 1. Dirígete hacia la derecha para para encontrar dos cofres. Pero, ¡cuidado! Uno de ellos es en realidad un Mimic (22). El otro cofre es normal, pero para abrirlo necesitarás el conjuro Unlock, que ya deberías tener tras luchar contra algún jefe final. Vuelve a 1 y dirígete a 2, donde tras pasar una habitación encontrarás en 4 al temible Wyvern (23) del principio del juego, solo que esta vez no está herido.

A diferencia de los reptiles normales, tanto a los Wyverns como a los Dragons les infligen más daño las armas de tipo Blunt que las de tipo Piercing. Si puedes atacar desde detrás o desde un lado, las armas Edged también serán muy efectivas. Para acabar con él, utiliza la técnica de pegarte a su cuerpo todo lo que puedas y atacarle sin descanso, usando Prostasis y Degenerate cuando sea necesario, y bajando el Risk cada cierto tiempo. Una vez te hayas librado de él, conseguirás el Hyacint Sigil (imprescindible un poco más adéntrate) continúa y prepárate para acabar con un jefe Goblin dotado de poderes mágicos. Ya en 6, puedes cruzar al otro lado utilizando la Cloudstone. Después, gira la vista y súbete al saliente que hay detrás de las cajas (24), empuja una de ellas y ahora ya puedes moverlas para auparte hasta la salida.

Pero antes de hacerlo, deberías dar marcha atrás hasta la habitación 7 para desde ahí seguir hasta la 9, pasar por la puerta de arriba (25), llegar hasta 10, abrir el cofre que hay en ella y coger el Fern Sigil. En 9, abre la puerta cerrada con el Hyacint Sigil, y cruza las dos siguientes habitaciones en menos de 15 segundos. En siguiente sala, Dark Tunel 13, encontrarás un Círculo Mágico y tres posibles caminos a derecha, izquierda y al frente. Ve primero al frente para encontrar un buen tesoro (entre otras cosas encontrarás el Salamander Ring, muy útil en breve) y después vuelve y dirígete a la derecha según sales. En esta habitación 15 encontrarás una puerta cerrada que no vas a poder abrir por ahora porque necesitas la Silver Key. Memoriza su situación y, ya si, ve por la puerta que te queda hasta 17, donde te encontrarás cara a cara con otro jefe, un Fire Elemental (26). Para matarlo te ayudará tener el Salamander Ring para aumentar tu resistencia al fuego, además de engarzar en tu arma el Undine Jasper, que hace más daño a las criaturas de origen ígneo. Y finalmente, cuando estés cara a cara con tu enemigo y estés a punto de desenvainar tu arma, invoca un Frost Fusión para aumentar la afinidad al agua de tu arma. Si vas bien protegido por todo esto, las Fireballs que te lanzará no te harán casi daño, y en unos cuantos golpes te lo habrás cargado.

En la siguiente estancia 18 tendrás que colocar dos cajas al borde del abismo (27) y utilizar Fixate para detener la Cloudstone y poder saltar al otro lado. Cuando lo hayas hecho, rompe una de las nuevas cajas que verás, súbete al resto y salta al saliente para alcanzar la salida. Continúa hasta 22, donde te espera otro jefe final, esta vez un Ogre (28). A pesar de su apariencia humanoide, toma la mejor arma que tengas para enfrentarte a Beasts y si puedes, haz un conjuro de Prostasia sobre ti y otro de Degenerate sobre él. Los Ogros se mueven muy deprisa, por eso es mejor atacarle a la cabeza y a los brazos. Algo que no debes olvidar es que es muy resistente a los Chains, por lo que si intentas darle más de dos golpes seguidos veras que comienzas a fallar una y otra vez. Una vez hayas terminado con el Ogre, dirígete al norte 23 para salir de una vez de estas minas abandonadas. Podrás disfrutar de una nueva secuencia (29), donde verás lo mal que le van las cosas a Sydney. ¡Continuamos!



22



23


24


25



26




27



28


29

5 - TOWN CENTER WEST (South Bank)

El lugar está ahora mucho más activo que cuando te fuiste, y la Cloudstone cruza una y otra vez el río transportando soldados (30) de un lado a otro sin parar. Aprovecha esto para ir a la Workshop Magic Hammer para reparar tu equipo y forjar nuevas armas. Cuando estés preparado vuelve a donde apareciste y de las dos salidas posibles, sube hacia arriba alejándote del margen del río. Aquí verás una puerta cerrada que no puedes abrir. Continúa hacia la izquierda y tras la escena entre Samantha y la Comandante (31) verás que si sigues adelante encontrarás una cancela. Para poder acceder al otro lado, tienes que colocarte en el punto de terreno más elevado y subir al saliente desde el que se ve una puerta. Si miras la captura (32) no tendrás ningún problema en localizarla. Una vez dentro, salta al otro lado y llegarás a otra puerta (33).


30


32


31

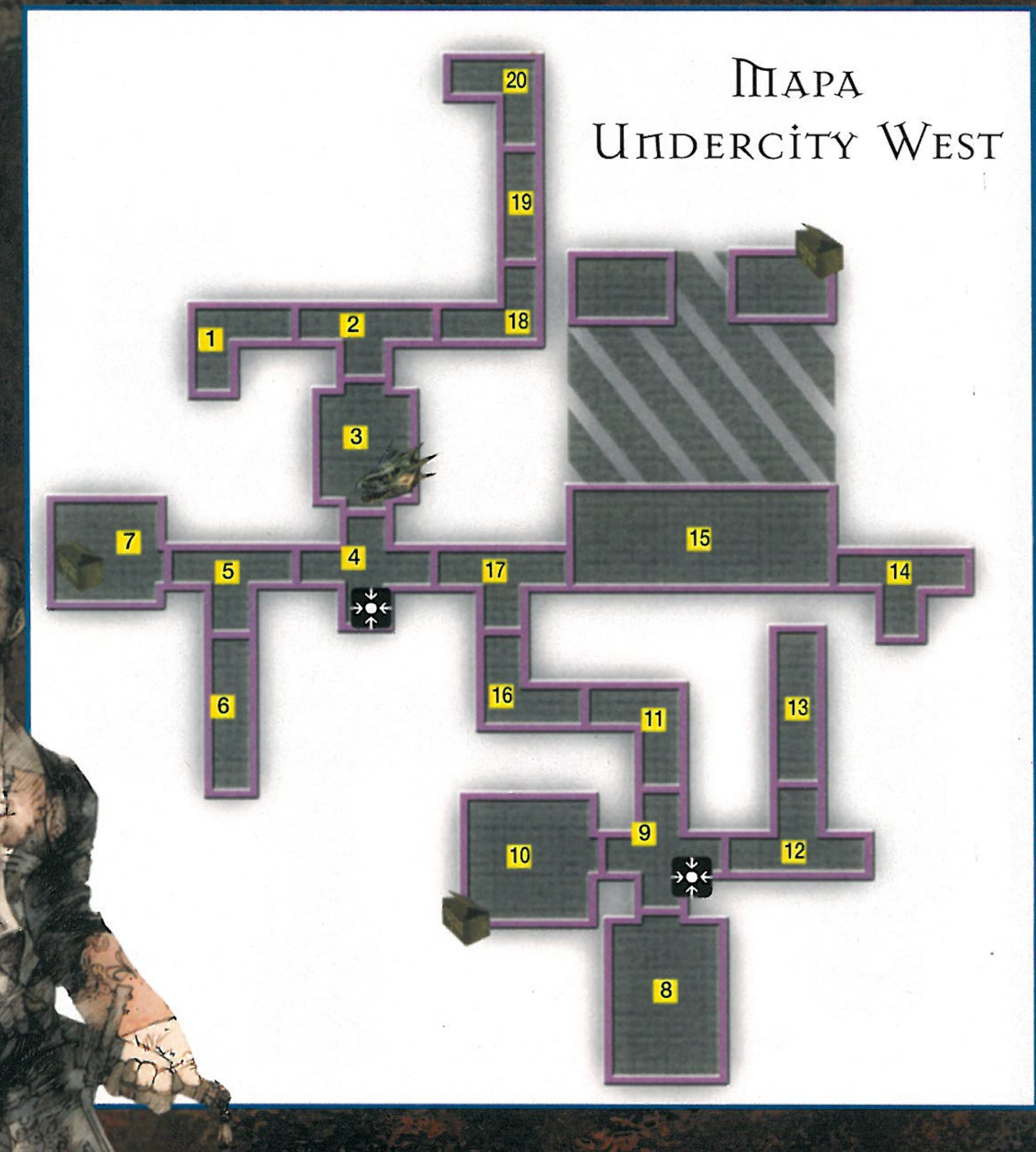

33

6 - UNDERCITY WEST

En tu primera visita a Undercity West tu fin es llegar al Snowfly Forest, aunque más tarde volverás una vez que hayas conseguido la Iron Key. Con ella podrás tener acceso a las zonas que en este momento están cerradas para ti, conseguir el Clematis Sigil y por fin poder aventurarte en el Limestone Quarry. Las calles y bulevares de Undercity West protegen del sol a los no muertos y a los malditos de Léa Monde por lo que prepárate para enfrentarte a Undead, Evil, Phantoms y Beasts. Aparecerás en The Bread Peddlar's Way 1, donde encontrarás un Círculo Mágico para guardar la partida. Desde ahí, ve a la derecha y luego a la derecha otra vez (hacia abajo si sigues el mapa). Antes de entrar, prepárate porque vas a tener ante ti a un cangrejo gigante (34). Este Giant no supone mucha molestia si equipas el Undine Jasper en tu escudo, ya que el guardián de la Undercity es más sensible a los ataques con fuego. No te molestes en echarle el conjuro de primer nivel Flame Sphere porque al ser tan grande el crustáceo, no podrás afectar a más de dos áreas de daño. También se muestra particularmente débil ante los conjuros de Fire, Air y Lightning Break. Las arremetidas con armas de tipo Blunt son ideales para machacar la armadura del cangrejo, pero si estás utilizando armas tipo Piercing, céntrate en la boca del crustáceo. Una vez que hayas acabado con él, continúa hasta 4, donde encontrarás un Círculo Mágico y una puerta cerrada (no te molestes en abrirla pero memoriza su situación para más adelante). Ve a 5 y luego a 6, subiendo las escaleras (35) para salir al Snowfly Forest.


34

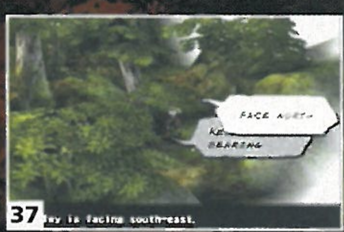

35



7 - SNOWFLY FOREST

Tras la escena entre Ash y Rosencrantz (36), adéntrate en el bosque. Te recomendamos que salves antes la partida en el Circulo Mágico, ya que conseguir orientarse en este lugar es algo bastante difícil y lo mejor es que cuando te pierdas, vuelvas a cargar el juego desde este punto. El frondoso escenario del bosque está diseñado para desorientarte y las criaturas te esperan entre los árboles y senderos emboscadas y al acecho. No pierdas de vista el mapa y sigue sin despistarte el camino que te proponemos, porque el resto de localizaciones no contienen nada de interés y te van a hacer perder mucho tiempo. Una posible solución para orientarte es pulsar el botón de "acción" cerca de un árbol. En ese momento podrás elegir la perspectiva desde la que ver la acción (37), pero lo más importante es que Ash recordará esos árboles como familiares y sabrás si has pasado por ahí o no. Otro consejo es que evites luchar contra los Fire Elementals, así que cuando veas uno sal corriendo, aún a riesgo de que te haga unos cuantos puntos de daño en el proceso. Desde donde apareces, pasa cuatro localizaciones en linea recta. Deberías encontrarte ahora en 5. Aquí, coge a la derecha según vienes y pasa a 6. Luego sube hasta 7, donde te espera un Earth Dragon (38), otro jefe que una vez muerto hará que desaparezcan las Snowflies que te impiden continuar por 10. El Earth Dragon tiene una armadura de escamas muy dura que hace que sea muy difícil hacerle daño incluso con conjuros de Air o Lightning, a pesar de su afinidad por la tierra. Pero como todas las bestias tiene sus puntos débiles. Ataca su cabeza con armas Piercing y su cola con Edged. El aliento del dragón es muy poderoso, pero en tu mano está el decidir lo que quieres hacer. Te puedes arriesgar y matarlo rápidamente con Luft Fusion o echarte el conjuro de protección Terra Guard. No olvides pegarte a él para que no pueda usar más que su ataque con la cola, y evites la bocanada de ácido. Tras matar a la bestia, continúa por la salida norte de la misma localización. Aparecerás en otro punto del mapa, exactamente en 8. Sube hasta 9, ve a la izquierda por 10 y baja hasta 11. Te encontrarás junto a un río. Salva la partida, utiliza el contenedor si lo necesitas y salta de piedra en piedra (39) para cruzar al otro lado del río. Elimina a los dos Zombies para aumentar la afinidad de tu arma (la vas a necesitar) y no olvides el cofre que hay a la derecha, ya que contiene un nuevo grimorio, un anillo y una gema. Desde aquí, sube por 12 y en 13 gira a la derecha. Toma el camino superior en 14 y sigue todo recto hasta 16, donde te espera una de las batallas más duras del juego, aunque vas a contar con la ayuda inesperada de Sydney. Father Grissom (40), el jefe final que te espera en este claro, conjurar a un Dark Crusader para que le ayude a derrotarte. Por separado son temibles, pero juntos... Su táctica de ataque conjunto consiste en que el muerto viviente lance Drain Heart para robarte unos 50 HP, para a continuación lanzar Grissom un violento Thunderblast de nivel 2 que te sustraerá unos 200 HP. No dejes que tus HP bajen por debajo de 250 y mantente a la defensiva al comienzo. El truco está en esperar que Grissom gaste sus PM y no pueda lanzar sus tremendos conjuros. En ese momento comienza a golpearle. Él intentará robarte tus propios PM con un conjuro, así que procura gastarlos cuanto antes y confía en las pociones para curarte. Si andas escaso, hay un cofre situado en un promontorio del campo de batalla. Además, si subes ahí tendrás unos momentos para recuperarte y bajar de paso el Risk. Cuando hayas terminado con Grissom, ataca al Crusader, que tampoco andará muy bien de magia. Es cuestión de paciencia y de plantear bien la estrategia desde el principio, pero se puede ganar en una hora más o menos. Sydney Losstarot te ayudará durante todo el combate lanzando


36


37




38





Prostasia y Heal sobre ti, y dividiendo la atención del enemigo.
Y recuerda, sois aliados en este combate, por lo que podrás utilizarle incluso como escudo ante los golpes de la gigantesca katana del Dark Crusader. Pero no te hagas ilusiones: en el caso de que consigas que le maten y sobrevivas, desaparecerá ante tus ojos murmurando que no ha llegado todavía la hora de su muerte. Hay que recalcar que tras vencer al enemigo conseguirás uno de los conjuros más potentes del juego, Magic Ward, por lo que intenta probarlo lo antes posible para conocer sus ventajas e



inconvenientes. Tras el monólogo que te suelta Sydney (el chico se ha portado, así que aguanta) (41), dirígete al norte para entrar a The Wood Gate 17, donde encontrarás un Círculo Mágico y una puerta que te llevará a la zona sur de las City Walls.

8 - CYTY WALLS SOUTH

Este corredor te conduce directamente a The Keep, así que síguelo en línea recta. En la segunda habitación tendrás que eliminar a todas las criaturas en menos de 20 segundos, y en la tercera tienes que desbloquear una puerta en el lado norte que conduce a City Walls West, pero no entres todavía por ella. Continúa hasta el final y entra por la puerta de enfrente, ignorando la otra que conduce a Town Center South. Te vas a encontrar en otro pasillo formado por cinco habitaciones, todas ellas con dos puertas laterales y otra que continúa hacia delante. Nada más entrar, ve por la que tienes a mano derecha y llegarás a Iron Maiden B1. Ya en esta zona, pasa a la segunda habitación, cárgate primero a las Gargoyles y después al Wraith, corriendo de un lado a otro para evitar su conjuro Poltergeist. Cuando lo extermines, conseguirás el Mandrake Sigil (42) que necesitas más adelante. Vuelve a The Keep por donde viniste y sigue hacia la derecha (no podrás explorar el resto de Iron Maiden B1 hasta que no consigas el Tearosa Sigil, que está en Abandoned Mines B2. Irás viendo varias puertas con unos glyphos, que sólo puedes abrir con los Sigils correspondientes, así que por ahora olvídate de ellas.
En la última habitación te espera un enfrentamiento con otro jefe, por lo que es mejor que entres en la puerta que tienes enfrente (43) para preparar unas cuantas armas en la tercera Workshop del juego. Cuando termines, salva la partida y equípate para combatir al mismísimo Rosencrantz (44). Este maldito utilizará continuamente sus desarrolladas Break Arts para atacarte y cuenta con una provisión casi ilimitada de pociones de curación para mantener altos sus HP.
No le dejes ni un segundo de descanso: atácale con sus mismas armas utilizando Prostasia en conjunción con tus más potentes Break Arts y curándote constantemente. Emplea las Defense Abilities para devolverle parte del daño de sus golpes y no te durará más de cinco minutos, aunque la lucha resulta bastante arriesgada.
Por cierto, no te molestes en intentar abrir el cofre que hay en la habitación porque necesitas una llave que no conseguirás hasta que lleves más o menos dos tercios del juego. Deléitate con la secuencia y toma fuerzas.







Tabla de Break Arts

Cada una de las diez clases de armas del juego posee cuatro Break Arts diferentes, y cualquier arma dentro de una clase puede emplearse para realizar cualquiera de sus cuatro Break Arts. El daño sufrido al realizar las Break Arts es proporcional a su nivel, según la siguiente distribución:

Nivel de la Break Art	Coste en HP
1st	25
2nd	40
3rd	55
4th	75

Nivel	Nombre	Afinidad	Tipo	Descripción
ARMAS DE CLASE DAGGER (DAGAS)				
1	Whistle Sting	Como la del arma	Desafilada	Golpea al enemigo por una gran cantidad de daño
2	Shadoweave	Oscuridad	Desafilada	Aplica al enemigo el estado alterado de Paralysis
3	Double Fang	Como la del arma	Penetrante	Golpea repetidas veces en el mismo punto
4	Wyrm Scorn	Como la del arma	Penetrante	Divide el arma para atacar desde todas las direcciones
ARMAS DE CLASE SWORD (ESPADAS)				
1	Rending Gale	Como la del arma	Penetrante	Lanza un ataque sónico que destroza al enemigo y que posee un enorme alcance
2	Vile Scar	Como la del arma	Afilada	Aplica al enemigo el estado alterado de Poison
3	Cherry Ronde	Agua	Afilada	Envuelve tanto al arma como al enemigo con una capa de hielo
4	Papillon Reel	Luz	Afilada	Refuerza el poder del arma con una luz celestial
ARMAS DE CLASE GREAT SWORD (ESPADAS GRANDES)				
1	Sunder	Como la del arma	Penetrante	Lanza un ataque energético que consume la vida del enemigo
2	Thunderwave	Aire	Afilada	Aplica al enemigo el estado alterado de Paralysis
3	Swallow Slash	Como la del arma	Afilada	Un rápido golpe de la espada que hace doble daño. Es extremadamente poderosa
4	Advent Sign	Luz	Afilada	Abruma al enemigo con una ataque de energía bendita, aunque posee poco alcance
ARMAS DE CLASE AXE & MACE (HACHAS Y MAZAS)				
1	Mistral Edge	Como la del arma	Afilada	Golpea al enemigo con un fuerte chorro de aire
2	Glacial Gale	Aire	Afilada	Aplica al enemigo el estado alterado de Numbness
3	Killer Mantis	Como la del arma	Afilada	Un golpe cegador que también le resta MPs al enemigo
4	Black Nebula	Oscuridad	Desafilada	Golpea al enemigo con una descarga de energía negativa
ARMAS DE CLASE GREAT AXE (HACHAS GRANDES)				
1	Bear Claw	Como la del arma	Desafilada	Golpea al enemigo con un ataque luminoso
2	Accursed Umbra	Como la del arma	Desafilada	Aplica al enemigo el estado alterado de Curse
3	Iron Ripper	Como la del arma	Desafilada	Lanza un poderoso golpe que daña tanto al enemigo como a su armadura
4	Emetic Bomb	Como la del arma	Afilada	Descarga una serie de golpes abrumadores
ARMAS DE CLASE STAFF (VARAS)				
1	Sirocco	Fuego	Desafilada	Crea llamas y vientos abrasadores que envuelven al enemigo
2	Riskbreak	Como la del arma	Penetrante	Un golpe enfocado que daña al enemigo y reduce tu RISK
3	Gravis Aether	Tierra	Desafilada	Solidifica el éter y golpea al enemigo con él
4	Trinity Pulse	Como la del arma	Desafilada	Machaca al enemigo con tres descargas simultáneas



Guías

9 - TOWN CENTER SOUTH



45



46

Si cruzas la puerta que tienes enfrente, volverás a Town Center South, un buen lugar para hacerte con parte del equipo de las patrullas Crimson Blade para fabricarte nuevas armas en el Workshop de The Keep. Ahora que has conseguido el Mandrake Sigil, puedes explorar más a fondo el Undercity West vía City Walls East, así que vamos allá. Desde donde estás, ve a la izquierda y desbloquea la entrada a City Walls South, pero no entres. Vuelve por donde has venido, continúa por la derecha, sigue por el único camino posible, y utiliza el Mandrake Sigil (45) para abrir la única puerta que verás. Abre el cofre con Unlock y sigue hasta otra calle donde verás dos puertas. La de la izquierda está cerrada, así que entra por la otra (46) y llegarás a City Walls East. Tienes cuatro habitaciones en línea recta ante ti, entrando por la puerta de la izquierda (la de la derecha está bloqueada con el Rood Inverse). En la segunda hay otra puerta cerrada, así que continúa y verás unas escaleras que bajan hasta Undercity West.

10 - DE VUELTA A UNDERCITY WEST


47



48

Al entrar te encontrarás en la habitación ((8)), donde tendrás que enfrentarte a un Dark Elemental (47) que, una vez muerto, te proporcionará el Cattleya Sigil. Acabar con él no es muy difícil: al ser una criatura Phantom de oscuridad, es especialmente sensible a todo lo que tenga afinidad con la luz. Lanza el conjuro Spirit Surge, y equipa todo lo que tenga afinidad con lo que hemos dicho antes (no olvides las Defense Abilities correspondientes) y es pan comido.
Ahora ve al frente ((9)), donde encontrarás un bendito Círculo Mágico y tres posibles salidas: izquierda, derecha y frente. Ve primero a la izquierda ((10)) y hallarás un cofre con un montón de armas y armaduras de Hagane, un brazalete, una gema y un nuevo grimorio que te

11 - ABANDONED MINES B2

Te encontrarás en la habitación **1** del mapa. Ve a la derecha y en **2** vas a tener que resolver un nuevo puzzle de cajas. Empuja la caja de metal para que caiga, súbete a él y destruye una de las cajas de madera (50). Lleva la otra caja de madera hasta el borde del precipicio, lo más cerca posible de la Cloudstone. Coloca la otra caja de madera sobre ésta, súbete a ambas (51) y salta desde ahí a la Cloudstone para cruzar al otro lado. Ahora cuidado: en cuanto cruces **4** vas a tener que luchar con un Air Elemental (52), por lo que equipa todas las defensas de esta afinidad que tengas y utiliza armas con afinidad a Earth. Lanza el conjuro Soil Fusion y si la tienes, equipa la Gnome Emerald. Sus ataques especiales son el Lightning Bolt y el Thunderburst de nivel 1. Para anularlos, utiliza las Defense Abilities para robarle PM y evitar que los utilice demasiado contra ti.
Cuando termines, entra en **5** y salva la partida, porque te espera otra prueba bastante dura: cuando entres en la habitación **6**, la puerta se cerrará y dispondrás de dos minutos y medio para llegar hasta la sala **13**. En el mapa te hemos marcado con los números de las habitaciones del **7** al **13** el itinerario más rápido para llegar hasta allí. Te aconsejamos que no combatas contra los monstruos que vas encontrando por el camino o no te dará tiempo a eliminar al Earth Elemental que te espera en la localización **11**. Como verás, durante el recorrido vas a dejarte atrás sin explorar varias habitaciones. Si no tienes prisa, es preferible que pierdas más tiempo repitiendo la prueba y entrando en ellas para que te cuenten a efectos de porcentaje final. Sobre todo, no deberías dejar de entrar en **16**, donde hay un suculento cofre que contiene multitud de armas de Hagane, la gema Hellraiser, y un nuevo grimorio. Si te das prisa, incluso podrás entrar en esta habitación y luego hacer





50

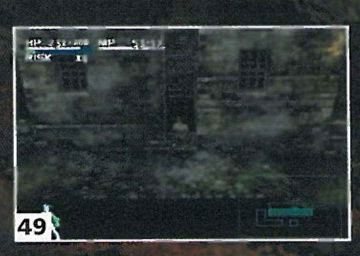


51

TABLA DE BREAK ARTS (CONT.)

Nivel	Nombre	Afinidad	Tipo	Descripción
ARMAS DE CLASE HEAVY MACE (MAZAS GRANDES)				
1	Bonecrusher	Como la del arma	Desafilada	Lanza un ataque energético que aplasta al enemigo
2	Quickshock	Aire	Desafilada	Aplica al enemigo el estado alterado de Numbness
3	Ignis Wheel	Como la del arma y Fuego	Desafilada	Crea una cortina de fuego que envuelve al enemigo
4	Hex Flux	Luz y Oscuridad	Desafilada	Combina en un solo ataque los poderes de la Luz y de la Oscuridad
ARMAS DE CLASE POLEARM (LANZAS)				
1	Ruination	Como la del arma	Penetrante	Golpea con un ataque concentrado de energía
2	Scythe Wind	Aire	Penetrante	Hace daño al enemigo y debilita las características de sus armas y armaduras
3	Giga Tempest	Como la del arma	Penetrante	Lanza una tormenta de energía que daña tanto al enemigo como a su armadura
4	Spiral Scourge	Agua	Penetrante	Extrae la humedad del aire para atacar con un violento remolino
ARMAS DE CLASE CROSSBOW (BALLESTAS)				
1	Brimstone Hail	Fuego y Oscuridad	Penetrante	Libera la fuerza de la oscuridad para dañar al enemigo
2	Heaven's Scorn	Aire y Luz	Penetrante	El dardo se convierte en un transmisor de la luz celestial
3	Death Wail	Tierra y Oscuridad	Penetrante	Lanza un proyectil de pura energía demoníaca
4	Sanctus Flare	Agua y Luz	Penetrante	Canaliza el poder de los dragones de la luz
BARE HANDS (LUCHA SIN ARMAS)				
1	Lotus Palm	Física	Desafilada	Ashely concentra su espíritu alrededor de su puño
2	Vertigo	Física	Desafilada	Aplica al enemigo el estado alterado de Numbness
3	Vermillion Aura	Luz	Desafilada	Golpea a la oscuridad usando el poder de la luz
4	Retribution	Oscuridad	Desafilada	Vuelve el poder de la oscuridad contra sí misma

van a venir de perlas. Luego pasa a ((11)): esta habitación se comunica con el resto de Undercity West, pero necesitarás la Silver Key para tener acceso a esta zona, así que vuelve a salir y continúa hasta ((12)), donde encontrarás una puerta cerrada con una Gold Key. Ve en dirección norte ((13)) y llegarás a unas escaleras que te llevan directamente hasta Abandoned Mines B2. Una vez que cruces la siguiente puerta de esta habitación no podrás marcha atrás, y las cosas se complican bastante, por lo que no entres por ella y da marcha atrás por donde viniste hasta Town Center South. Una vez aquí, vuelve a la entrada que estaba junto a la sala donde combatiste con Rosencrantz y sube por los tejados de las casas hasta que tengas que saltar entre dos


49

azoteas (48). Te encontrarás en una calle con una verja que impide que continúes. No hay problema: hay una puerta que te permite continuar el camino y que, una vez tras saltar un par de agujeros, te lleva directamente a la puerta de Abandoned Mines B2. Utiliza la Bronze Key y entra por ella (49).


52


54

entrar en esta habitación y luego hacer el resto del recorrido a la primera. Como la mayoría de estas salas están llenas de trampas, no te cortes en usar los Eyes of Argon que necesites para evitarlas, porque son bastante dañinas. Ten cuidado en la sala 10 donde vas a tener que saltar a una Cloudstone que se mueve según un patrón triangular. Utiliza Fixate sobre ella y luego Invigorate para saltar hasta ella sin problemas. Con estos consejos no tendrás problemas en llegar hasta el Earth Elemental (53).
Para derrotarlo, equipa el mejor arma que tengas contra Phantoms, el colgante Sylphid Ring, la gema Sylphid Topaz y lanza el conjuro Luft Fusion. Si te da tiempo, no estaría de más un Degenerate sobre el Elemental. Pégate a él lo más posible y no dejes de golpearlo mientras te curas de su Gaea Strike de nivel 1. Es uno de los jefes más fáciles del juego, así que tranquilo. Cuando llegues a 13, vas a tener que esperar a que uno de los murciélagos golpee una caja que hay en la parte superior para poder subir hasta allí (54). Hazlo, salva la partida y procura coger fuerzas porque ahora sí que viene una lucha de las duras. Entra en 14 y no te asustes demasiado ante el enorme Sky Dragon (55) que te impide continuar. Esta bestia tiene más de 600 HP y tiene un ataque especial con su cola bastante destructivo. La gema Dragonite es imprescindible, al igual que el conjuro Prostasia. De todas formas la estrategia para vencerle una vez equipado es arriesgada, pero muy efectiva. Si le atacas en la cabeza, que es su punto débil, notarás que el daño que haces es mínimo, así que vamos a vencerle con sus propias armas. Equipa la Defense Abilitie de devolver parte del daño y aprovecha para atacar todas las veces que puedas antes de que él lo haga. Cuando veas que tu riesgo ha subido por encima de 20, pasa a modo Normal guardando el arma y espera a que baje. El Dragon te atacará mientras, pero eso es lo que queremos. Calcula el momento del impacto y devuélvele parte del daño con la Defense Abilitie. Verás como es mucho más efectivo que atacarle directamente. Por supuesto, debes emplear todos tus puntos de magia en curarte y lanzar Prostasia cuando lo necesites. Cuando el Risk vuelva a ser cero, atácale de nuevo y repite esta secuencia hasta que lo elimines (más o menos un cuarto de hora de combate). Tras la alucinante secuencia (56). Entra en 15 y resuelve otro puzzle de cajas, este bastante sencillito: no tienes que mover nada, sólo lanzar Fixate sobre la Cloudstone cuando ésta se encuentre a la altura de la fila de cajas más baja que tienes enfrente (57). Luego salta sobre ella y desde el borde de la Cloudstone, salta a las cajas. Aquí vas a tener que derrotar a otro caballero espectral dotado de magia. Salva y continúa por la puerta de enfrente. Abre otra puerta más (58) (la de la izquierda está cerrada con llave) y saldrás a Town Center East. Aquí, ve primero a la izquierda y entra por la puerta de enfrente (59). Has llegado a City Walls North.
Tu siguiente ruta implica cruzar tres habitaciones hacia la izquierda llenas de resistentes Lizarmen y entrar por la puerta de la izquierda para llegar a


53



55



56


58

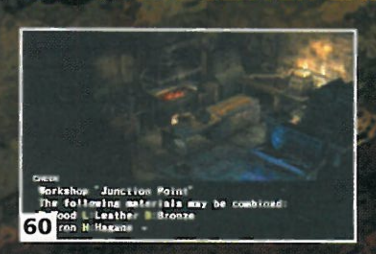

57


59



Guías

12 - TOWN CENTER EAST



60



61

Si te resulta muy difícil matar a los Crimson Blades, intenta cambiar de arma, realizar conjuros de Degenerate o utilizar las Break Arts. Un posible truco para eliminar con mayor facilidad a los Crimson Blades es que cada uno de ellos muestra mayor debilidad ante un tipo distinto de arma. Por lo que si entras en un sitio con tres Crimson Blades prueba tu arma en cada uno de ellos y ensáñate con el que más daño le haga. Con esta filosofía de combate, las cosas se volverán mucho más fáciles Una vez hayas terminado con ellos y salvado la partida en el Círculo Mágico, continúa hacia el oeste para entrar en Rue Crimnade donde te tendrás que enfrentar a un mago Crimson Blade con conjuros ofensivos. Cuando consigas derrotarlo podrás pasarte por el Workshop Junction Point (60), especializada en armas de madera, cuero, bronce, hierro y hagane. Sólo podrás entrar si tienes el Cattleya Sigil que guardaba el Dark Elemental de Town Center South. Una vez que hayas terminado de montar las armas, sal a la calle, baja un poco y ve a la derecha (la otra puerta está cerrada). Podrás curarte en un Heal Panel que hay al oeste y visitar otra Workshop especializada en Silver y Damascus hacia la derecha. Posteriormente escala una abertura que hay hacia el norte y tuerce un recodo para llegar a la entrada a Undercity East. Utiliza la Bronze Key para abrir la puerta (61).

Tabla de Defense Abilities

Nombre	RISK	Descripción
Ward	1	Previene o cancela los estados alterados de Paralysis y Numbness
Siphon Soul	6	Añade a los PM de Ashley un 50% de los PM empleados por un ataque enemigo. Efectivo contra ataques mágicos
Reflect Magic	2	Refleja contra el enemigo un 40% del daño recibido, pero no lo reduce. Efectivo contra ataques mágicos
Reflect Damage	2	Refleja contra el enemigo un 40% del daño recibido, pero no lo reduce. Efectivo contra ataques no mágicos
Absorb Magic	4	Reduce el daño recibido en un 20%. Efectivo contra ataques mágicos
Absorb Damage	4	Reduce el daño recibido en un 20%. Efectivo contra ataques no mágicos
Impact Guard	4	Reduce el daño con afinidad física en un 50%
Windbreak	4	Reduce el daño con afinidad con el aire en un 50%
Fireproof	4	Reduce el daño con afinidad con el fuego en un 50%
Terra Guard	4	Reduce el daño con afinidad con la tierra en un 50%
Aqua Guard	4	Reduce el daño con afinidad con el agua en un 50%
Shadow Guard	4	Reduce el daño con afinidad con la luz en un 50%
Demonscale	4	Reduce el daño con afinidad con la oscuridad en un 50%
Phantom Shield	6	Usa los PP acumulados en el escudo de Ashley para anular una cantidad equivalente de daño

13 - UNDERCITY EAST



62


63


64



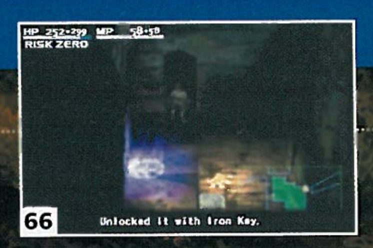
65

Esta parte del Undercity está habitada por criaturas más poderosas que el resto de las zonas. En concreto te vas a encontrar con una especie de marionetas con muy mala idea llamadas Quicksilver (Evil) que en cuanto te vean lanzarán sobre ti Silence, anulando tus capacidades mágicas hasta que salgas de la habitación en la que te encuentres.
Las otras dos criaturas son las Harpys, del tipo Beast, ante las que te aconsejamos que pases corriendo lo más rápidamente posible, ya que además de su ataque físico, dispone de tres ataques especiales: Blasphemous Howl, Banish (que te causa la muerte instantánea) y Devitalise. A la primera (62) te la vas a encontrar en la segunda habitación según entras de frente, y es un preludio al Lich (63) que te espera en la siguiente.
Cuando acabes con la Harpy conseguirás, entre otras cosas, el conjuro Herakles, que no sólo es capaz de cancelar el conjuro Degenerate, sino que incluso lo supera haciendo que te suba la STR. Cuando lo derrotes te enfrentarás a dos Lich más en lo que queda de ruta, así que más te vale aprender a la primera.
En cuanto al Lich, su estrategia consiste en teleportarse de un lado a otro de la habitación y lanzarte en cuanto pueda el conjuro Radial Surge de nivel 1, tremendamente poderoso. Como es una criatura Evil que lleva objetos mágicos para aumentar la INT en la cabeza y en los brazos, ataca a esos puntos porque lograras hacerle más daño. Equipa las dos gemas Demonia que ya deberías tener y atácale en cuanto lo veas para hacerle daño físico. Si consigues encajarle una buena sesión de Chains, no te dará mucho problema.
Cuando mates al Lich su espíritu te enseñará los secretos del conjuro Teleport, para teleportarte entre Círculo Mágicos, lo que te ahorrará mucho tiempo.
Desde aquí, avanza una habitación más y coge la puerta de la derecha. De nuevo tendrás que luchar contra un Lich, pero esta vez acompañado de Quicksilvers. El premio bien merece la pena: la Iron Key, junto con el grimorio Nuageux y un Titan's Ring. Sal de la habitación y continúa de frente otras dos más. Ahora gira a la derecha conforme vienes y prepárate para otro jefe: un Nightstalker (64). Además de equipar todo lo que tengas contra criaturas tipo Evil, lanza sobre ti Prostasia y Herakles y sobre él Degenerate, Turnish y Silence. Hecho esto, es cuestión de encajarle unos cuantos golpes en el abdomen, porque no es muy resistente.
Sigue hacia arriba, cruza la siguiente habitación y abre la puerta de la derecha, con cuidado de no pisar la Trap que hay delante de la salida. Nuevo combate contra otro Lich y un Quicksilver, tras lo que puedes abrir otro cofre y hacerte con el Stock Sigil. Sal de la habitación, vuelve por donde viniste, pasa otra habitación más y en la siguiente, sigue hacia delante para abrir la puerta que tienes enfrente. Saldrás otra vez a City Walls North, aunque antes tienes que pasar por unas escaleras protegidas por un Air Elemental y otra sala con tres Lizardmen. Cuando acabes con todos, entra por la puerta de la izquierda para respirar aire fresco. A la izquierda de donde sales, pasados un par de recodos, tienes un Círculo Mágico donde salvar la partida (¡ya era hora!) y utilizar el recién adquirido conjuro de Teleport para trasladarte rápidamente a la habitación Bandit's Hollow, en Abandoned Mines B2. Es hora de utilizar la Iron Key que tantos sufrimientos te ha costado.



14 - LUCHA POR PARTIDA DOBLE

En la parte derecha tienes la puerta que abrirás con la Iron Key (67). Hazte con el contenido del cofre y acto seguido vuelve al Círculo Mágico para teleportarte hasta The Sunless West 4 en Undercity West. Desde aquí tienes acceso a dos nuevas localizaciones gracias a la Iron Key: una está justo al sur de donde apareces (y te lleva a Limestone Quarry) y otra yendo hacia la izquierda dos habitaciones más 7. Allí (68) encontrarás en un cofre con el Clematis Sigil. Para la siguiente localización vas a tener que trabajártelo un poco más. Tienes que llegar hasta Undercity East, y para eso lo mejor es que cojas de nuevo el teleportador hasta Bandit's Hollow 13 en Abandoned Mines B2. De ahí, ve hacia la habitación 19 y una vez en Undercity West, continúa a la derecha, luego de frente y sal a Town Center East. Entra por la puerta que ya conoces a City Walls North. Una vez aquí, desbloquea la puerta de la derecha con la Iron Key (69) y baja las escaleras. Te encontrarás ante la entrada de Undercity East. Sigue avanzando tres habitaciones más, tuerce a la izquierda y entra en otra sala donde te espera un cofre (70) con el Aster Sigil. Cuando regreses por donde has venido, encontrarás con los comandantes de Guildernstern (71) con el cuerpo de Father Grissom en sus brazos. Buscan venganza. En conjunto tienen 800 HPs y no importa si se los haces todos a uno o los repartes. En cuanto se los quites (concéntrate en atacar a Neesa), se rendirán. Te recomendamos que antes de iniciar el combate lances Magic Ward ya que sus poderes mágicos son considerables. Nuestro próximo destino es Limestone Quarry. Para ello lo primero que tienes que hacer es volver a The Sunless Way y una vez allí abrir la puerta cerrada con la Iron Key.



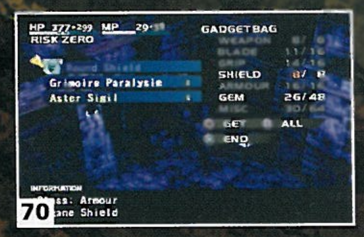
66



69



67



70



68



71

TABLA DE OBJETOS MISCELÁNEOS

Nombre	Descripción	Efecto
Cure Root	Raíz de una planta que aumenta la salud	Recupera 50 puntos de vitalidad
Cure Bulb	Bulbo de una planta que aumenta la salud	Recupera 100 puntos de vitalidad
Cure Tonic	Extracto de una planta que aumenta la salud	Recupera 150 puntos de vitalidad
Cure Potion	Poción fabricada a partir de una planta que aumenta la salud	Recupera todos los puntos de vitalidad
Mana Root	Raíz de una planta que aumenta la agudeza mental	Recupera 25 puntos de magia
Mana Bulb	Bulbo de una planta que aumenta la agudeza mental	Recupera 50 puntos de magia
Mana Tonic	Extracto de una planta que aumenta la agudeza mental	Recupera 100 puntos de magia
Mana Potion	Poción fabricada a partir de una planta que aumenta la agudeza mental	Recupera todos los puntos de magia
Vera Root	Raíz de una planta que aumenta la concentración	Disminuye el RISK en 25 puntos
Vera Bulb	Bulbo de una planta que aumenta la concentración	Disminuye el RISK en 50 puntos
Vera Tonic	Extracto de una planta que aumenta la concentración	Disminuye el RISK en 75 puntos
Vera Potion	Poción fabricada a partir de una planta que aumenta la concentración	Elimina todo el RISK
Acolyte's Nostrum	Medicina empleada por los acólitos de Lea Monde	Recupera 100 puntos de vitalidad y de magia
Saint's Nostrum	Panacea que un gran sacerdote recibió de los cielos	Recupera todos los puntos de vitalidad y de magia
Alchemist's Reagent	Una poción experimental realizada por los alquimistas de Valnain	Recupera 25 puntos de vitalidad y disminuye el RISK en 25 puntos
Sorcerer's Reagent	Sustancia producida por los hechiceros de la antigüedad	Recupera 50 puntos de vitalidad y disminuye el RISK en 50 puntos
Yggdrasil's Tears	Extracto de Yggdrasil que se supone cura estados alterados	Cura el estado alterado de Paralysis
Faerie Chortle	Remedio contra las serpientes fabricado por el rey de las hadas	Cura el estado alterado de Poison
Spirit Orison	Píldoras hechas a partir de pétalos de flor e hígado de yak secos	Cura el estado alterado de Numbness
Angelic Paean	Un talismán que lleva la imagen de San Iocus	Cura el estado alterado de Curse
Panacea	Poción realizada con plantas exóticas	Cura los estados alterados de Paralysis, Poison y Numbness
Snowfly Draught	Poción realizada con restos de insectos	Cancela todos los efectos mágicos activos sobre el objetivo
Faerie Wing	Polvo que usan las hadas para acelerar sus movimientos y mejorar sus saltos	Otorga el estado alterado de Quicken
Eye of Argon	Objeto diseñado para mostrar trampas ocultas	Revela temporalmente las trampas de una habitación
Valens	Un vino tinto de Lea Monde con un sabor delicado pero intenso	Añade permanentemente unos pocos puntos de fuerza
Prudens	El mejor vino tinto, con un aroma insuperable	Añade permanentemente unos pocos puntos de inteligencia
Volare	Un vino blanco de Lea Monde conocido por su olor dulce	Añade permanentemente unos pocos puntos de agilidad
Audentia	Un gran vino dulce de Lea Monde envejecido hasta alcanzar la perfección	Aumenta permanentemente en una pequeña cantidad el máximo de los HP
Virtus	Un vino chispeante producido a partir de tres tipos de uvas	Aumenta permanentemente en una pequeña cantidad el máximo de los MP
Elixir of Queens	Elixir que los monjes de Lea Monde daban a los soldados en la antigüedad	Aumenta permanentemente en una pequeña cantidad el máximo de los HP
Elixir of Mages	Elixir usado antiguamente por los magos de Lea Monde	Aumenta permanentemente en una pequeña cantidad el máximo de los MP
Elixir of Kings	Elixir realizado para los antiguos reyes de Lea Monde	Añade permanentemente unos pocos puntos de fuerza
Elixir of Sages	Elixir fabricado por los ancianos sabios de Lea monde	Añade permanentemente unos pocos puntos de inteligencia
Elixir of Dragoons	Elixir fabricado antiguamente por los dragones de Lea Monde	Añade permanentemente unos pocos puntos de agilidad

15 - LIMESTONE QUARRY

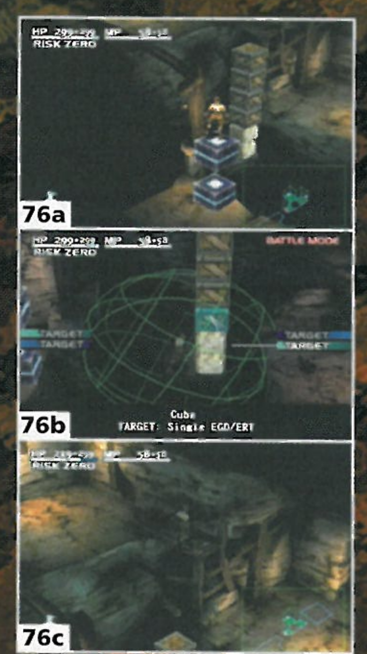

72


73


74

Atraviesa la primera habitación 1 y toma fuerzas viendo la impresionante escena donde ves por primera vez la Catedral (72) antes de enfrentarte al primer jefe de esta zona 2, un Water Elemental (73). Equipa el Undine Bracelet y coloca Undine Jaspers en tu escudo. Inserta en tu arma Salamander Rubies y realiza el conjuro de Spark Fusion si lo tienes. Por otro lado, también es muy útil el conjuro Fire Sphere. En este punto de la aventura ya te habrás encargado de varios Elementales, por lo que no debería suponer muchos problemas para ti. Por último, podrás disminuir el daño a la mitad de sus ataques con la Defense Ability Aqua Ward. Utiliza el Aster Sigil para abrir la siguiente puerta 3, salva la partida y ve dos salas a la izquierda para abrir otro cofre con el grimorio Benir. Vuelve a la habitación del Círculo Mágico y sigue por la derecha cuatro habitaciones más. Antes de que te des cuenta te estarás enfrentando a dos Ogres (74).


75a
75b


76a
76b
76c

Son muy ágiles, rápidos y resistentes, y además utilizan la magia, por lo que lo primero que debes hacer es lanzar Degenerate, Turnish y Silence sobre ambos, además de emplear el arma más potente que lleves contra Beasts. Al pasar a la quinta habitación 8, tendrás que resolver otro puzzle de cajas, aunque aquí vas a necesitar más habilidad que otra cosa. Se trata de colocar la caja de madera al borde del precipicio (75a), subirte a ella y saltar diagonalmente al espacio que queda entre las tres cajas magnéticas. Aunque no lo parezca hay una plataforma de piedra entre ellas. Una vez aquí, coloca una de las cajas azules sobre la otra (75b) y desde ahí salta al saliente de la izquierda (si saltas al de enfrente volverás al comienzo del nivel). Tras pasar dos estancias (una de ellas con una puerta cerrada con la Gold Key) llegarás a otro Círculo Mágico 11 y una puerta bloqueada por la Silver Key. Sigue de frente y verás otro puzzle similar al anterior 12. Primero coloca una caja magnética sobre la otra (76a), súbete a ellos y salta en diagonal a la plataforma de piedra que hay debajo de la pila de cajas de madera. Aquí, rompe las cajas de madera hasta que solo quede una (76b) y sube a la restante para desde ahí saltar a la plataforma de madera que hay al lado (76c). Antes quizá prefieras saltar a la


77

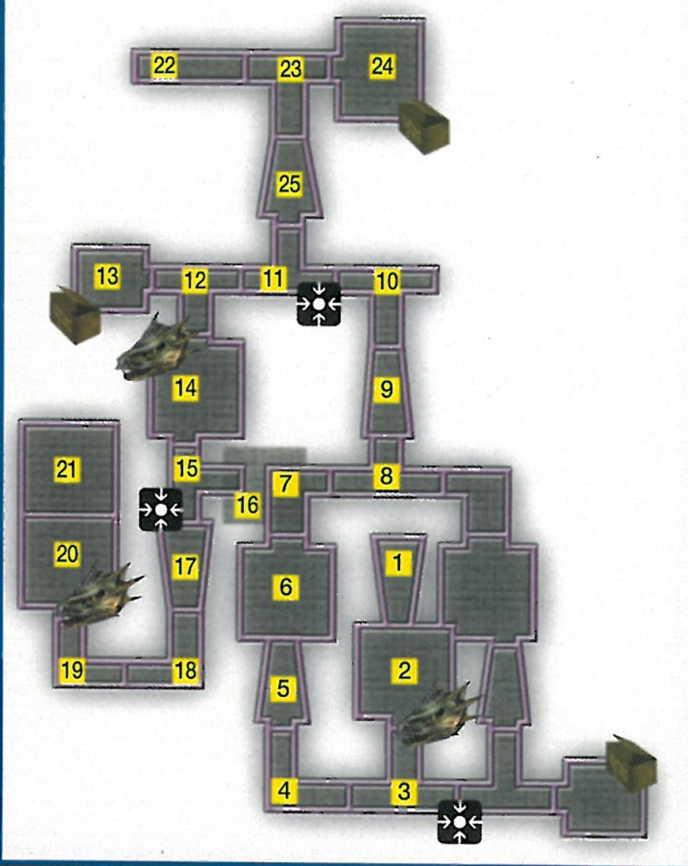

78


79

derecha y entrar a otra habitación con un cofre 13, pero decide tú mismo lo que más te interesa. En cualquiera de los dos casos, sigue por donde te hemos dicho antes y tendrás ante ti 14 al Ogre Lord (77). Liquídalo con la afinidad a Fire de nuestras armas y contra Beasts. Pan comido. Salva la partida en la siguiente habitación 15, abre el cofre que hay en la sala de la izquierda, vuelve a salir y continúa hacia arriba tres habitaciones más. Nuevo puzzle 19, bastante sencillito. Espera a que la Cloudstone esté alineada con la hilera de cajas más baja que hay enfrente, lanza Fixate, colócate sobre ella (78) y salta al otro lado. En la siguiente 20 te espera otro gigantesco Dragón, esta vez un Snow Dragon (79). Su afinidad al agua lo hace sensible a los conjuros de Fire y las afinidades de las armas a este


80a
80b

elemento. Como con todos los Dragons, una táctica muy útil es pegarte a su cabeza para que no te ataque más que con la cola, y esperar a que golpee para devolverle parte del daño con las Defense Abilities. Sal por la puerta norte. Para terminar el nivel 21, no podía faltar un nuevo puzzles de cajas. Si dispones de una Faerie Wing, podrás evitar resolverlo colocándote frente a la salida que no puedes alcanzar, utilizando el objeto y saltando rápidamente. Si no, tendrás que colocar la única caja de metal en el hueco que hay frente a la salida. Para ello, tienes que situar las dos piedras blancas como te indicamos en (80a), de tal manera que la caja de metal quede situada en una posición donde sea factible empujarla hacia la derecha. Con las cajas deslizantes podrás empujarla hacia arriba y colocarla en el hueco.

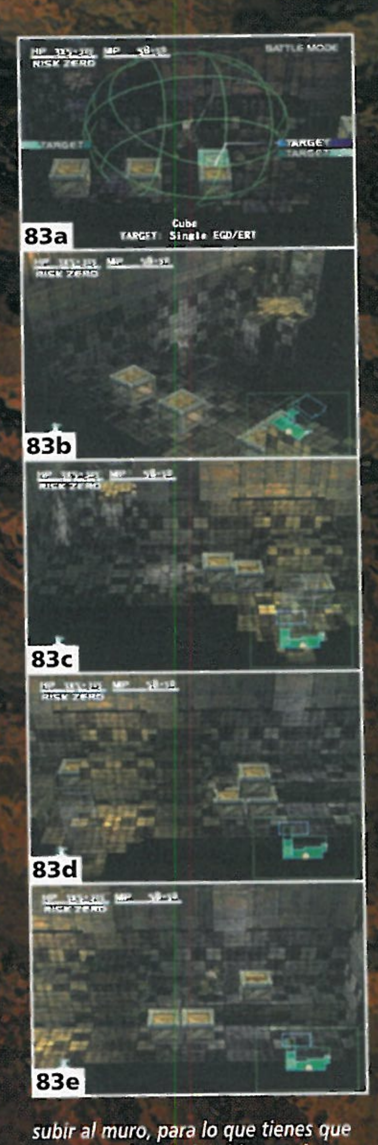


16 - TEMPLE OF KILTIA


81


82

En este área está el puzzle de cajas más difícil al que Ashley se tiene que enfrentar, pero lo que es más importante, está la famosa Silver Key. Para cruzar el precipicio en la primera sala, sube al saliente de la izquierda y salta desde él al otro lado (81). Si lanzas un Eureka, verás que hay un Trap Clear, pero no la pises porque hay un Heal Panel que te puede venir muy bien después.
Una vez superado el precipicio prepárate antes de cruzar la puerta porque te vas a tener que enfrentar a un jefe, Last Crusader (82). La encarnación final de los Dullahan tiene una Damascus Rhomphaia gigantesca que es capaz de manejar con una sola mano, por lo que mantén tu nivel de Risk bajo porque si no puede que se libre de ti de un solo golpe. Una táctica que puede resultarte muy beneficiosa es lanzarle los conjuros Degenerate y Tarnish y luego un Silence para que no pueda anularlos. Y si además eres capaz de lazarte los conjuros de Herakles y Prostasia, tus posibilidades de derrotarle subirán mucho. Por otra parte no te molestes en hacer cadenas largas porque después del segundo golpe lo para casi todo. Si tienes armas Edged no dudes en utilizarlas, y si encima puedes hacer Piercing Gale Break Art todo resultará mucho más fácil. Una vez hayas acabado con el Last Crusader, entra en la sala de la derecha, donde tendrás que resolver el puzzle de cubos más difícil del juego. Para llegar al otro lado de la habitación lo que tienes que hacer es construir una plataforma de dos cubos de largo que te permita mover la caja que está más al norte hasta el final de la habitación.
Para ello, primero destruye la caja que puedes ver en (83a) y empuja el cubo que está al lado suyo hacia abajo. Luego acércate a la pila de dos cubos de alto y empuja una caja hacia el frente para que así se coloque encima de la caja que hemos movido antes. Cambia de posición para seguir empujando esta última caja hacia el precipicio que has cruzado para entrar en la habitación. Se trata de que la caja se separe de la pared de la izquierda para que puedas empujarla hacia la derecha y se alinee con la caja que hay justo delante (83b). Estos son los embalajes con los que vas a construir la plataforma. Coloca el primero de estos cubos sobre la caja que hay enfrente (83c). Como verás, lo bueno de esta caja es que se puede mover tanto a la derecha como a la izquierda, lo que nos va a servir para mucho.
Una vez situada una caja encima de la otra , empuja la de arriba dos veces en la dirección de la caja situada más al norte. Después mueve la que estaba abajo (ambas tienen que estar al mismo nivel ahora) hacia la izquierda, para que puedas volver a mover la otra hacia delante. ¿Le coges ya el truco? Cuando lo hayas hecho, vuelve a dejar la caja que nos sirve de soporte donde estaba.
Ve ahora a por la caja situada cerca del precipicio y repite con ella la misma operación de antes. Al final tendrás dos cajas separadas por un espacio que tienes que ir moviendo hasta llegar a la altura de la caja que está cerca de la salida. Colócalas como ves en (83d) y haz caer la caja del norte para colocarla sobre la primera de ellas, ahora empújala sobre la segunda y vuelve a empujarla sobre el borde elevado. Ya sólo te queda transportarla hasta la salida (83e) y usarla para auparte hasta ella. Antes de salir prepárate bien porque en la siguiente habitación te tienes que enfrentar a un Minotaur Lord (84).
Por muy amenazador que parezca, este Minotauro no es tan duro como parece. Si tienes un arma Edged y especializada en Beast, no pensamos que te pueda causar muchos problemas. Como parte de su tesoro, guarda entre otras cosas la preciada Silver Key.
Con ella puedes explorar nuevas zonas en Limestone Quarry. Vuelve a la habitación anterior y abre la puerta de la derecha con la Silver Key. Tu visita a Limestone Quarry va a ser muy breve: avanza de frente dos habitaciones y coge el contenido del cofre que hay en la última 24. Luego sal de ella, entra en la de la izquierda 25 para que te contabilice a efectos de mapa y vuelve al Temple of Kiltia por donde viniste.
Regresa a la entrada del templo, salva la partida y vuelve a entrar en la segunda sala, pero esta vez ve a la izquierda haciendo uso de la Silver Key. Esta habitación tiene dos partes, ambas con puzzles de cajas. Para la primera zona, dispones de dos piedras blancas con número de movimientos limitado, una piedra deslizante y dos cajas de madera.
El objetivo es colocar la piedra deslizante junto a las cajas para poder


83a
83b
83c
83d
83e


85a
85b
85c
85d
85e

subir al muro, para lo que tienes que mover las dos piedras blancas de manera que hagan de tope.
Posiciónalas como ves en (85a) y desplaza la piedra deslizante hasta las dos cajas de madera.
Ahora coloca una de las cajas sobre la piedra y ya sólo tienes que saltar (85b). La segunda parte de esta habitación es incluso más sencilla: coloca la piedra blanca como ves en (85c), de tal manera que puedas empujar la piedra deslizante que está enfrente y quede junto a las cajas de madera. Ya sólo te queda empujar una de ellas sobre la piedra deslizante (85d) y saltar desde ahí a la salida (85e). Podrías utlizar la otra piedra deslizante, pero como verás no merece la pena, así que ignórala.
Al cruzar la puerta, verás una alucinante escena entre Sydney y Rosencrantz, que termina con la presentación de la impresionante Kali, otro jefe final (86). Pese a su impresionante aspecto y sus cuatro brazos armados, no es demasiado dura. Pertenece al tipo Human y sabe realizar bastantes Break Arts demoledoras, además de utilizar con fruición tanto Tarnish como Degenerate. Lanza Soil Fusion y ataca a su abdomen en lugar de a sus brazos, protégete con Herakles y Prostasia y procura paralizarla con la Chain Abilitie correspondiente.
¡Ánimo, que estas ya muy cerca del final y vas muy bien!


84


86



17 - ASUNTOS SIN RESOLVER

En cuanto salgas del Temple of Kiltia, tendrás frente a ti la Gran Catedral de Léa Monde (87), donde te esperan los monstruos más poderosos del juego, y por supuesto el gran jefe final. En estos momentos tienes que decidir si regresas a zonas anteriores para explorar nuevas partes del mapa a las que ahora ya tienes acceso gracias a la Silver Key, o si te consideras lo suficientemente fuerte, entrar en la Catedral para intentar terminar el juego. Nuestro consejo es que optes por lo primero, pero tu decides. Si eliges lo segundo, sigue leyendo más adelante donde empieza la sección The Great Cathedral. Si no, aquí te explicamos brevemente dónde tienes que ir para que explores esas zonas nuevas del mapa y regreses a la entrada de la Catedral:

* Lo primero que tienes que hacer es explorar todo el resto de Town Center East. En una de las habitaciones (Gharmes Walk) encontrarás un maniquí de Gremlin para entrenar y mejorar tu equipo, y en la que está justo al lado (The House of Gilgitte) tendrás que resolver un puzzle de cajas.

* Vuelve a la habitación 2 de Iron Maiden B1 (The Cauldron) y usa el Terarose Sigil para abrir la puerta que antes te impedía el acceso al resto del nivel. Ahora ya puedes explorarlo sin problemas, salvo un peligroso Iron



87

Golem al que podrás vencer con Luft Fusion y tu mejor arma Blunt.

Si has explorado adecuadamente estas dos zonas, habrás conseguido la Chest Key. Con ella en tu poder, explora las siguientes áreas más en profundidad:

* En The Keep, puedes abrir el cofre que está en el patio donde peleaste con Rosencranz. Después, también en The Keep, ve a la habitación que está justo antes de la entrada de Iron Maiden B1 y podrás abrir dos puertas con el Colombine Sigil y el Kalmia Sigil. Dentro te aguardan dos jefes finales a los que tendrás que derrotar en un tiempo límite.

* Teleportate a Wine Cellar, casi al comienzo del juego, a la habitación Black Market of Wines. Gracias al Stock Sigil podrás entrar en la sala The Gallows, donde te espera impaciente un Minotaur Zombie al que puedes vencer con afinidad a Fire.

* En Abandoned Mines B1 tienes otra posible misión: teleportate a Dark Tunnel 13, ve hacia arriba 15 y utiliza la Silver Key para acceder a una nueva sala (cuidado con la trampa que hay dentro).

* Dirígete a Abandoned Mines B2 Treaty Room 5. Si desde ahí bajas hasta 17, podrás abrir otro cofre con suculentos ítems.

* Vuelve a Undercity West a la estancia The Sunless Way ((4)) y desbloquea con la Silver Key las puertas cerradas de las habitaciones 12 y 16.

* Regresa a Town Center East a Plateia Lumitar y ve al norte. En la Gharmes Walk hay otro cofre.

Tabla de Chain Abilities

Nombre	RISK	Descripción
Heavy Shot	1	Hace una cantidad de daño adicional igual al 70% del daño realizado por el ataque
Gain Life	2	Recupera puntos de vitalidad de Ashley en una cantidad igual al 30% del daño realizado
Mind Assault	1	Reduce los puntos de magia del enemigo en una cantidad igual al 30% del daño realizado
Gain Magic	2	Recupera puntos de magia de Ashley en una cantidad igual al 30% del daño realizado
Raging Ache	1	Hace una cantidad de daño adicional igual al 10% de las heridas sufridas por Ashley
Mind Ache	1	Reduce los puntos de magia del enemigo en una cantidad igual al 20% de los puntos que haya gastado Ashley
Temper	2	Hace un 40% más de daño a un enemigo y además repara unos cuantos DP de tu arma
Crimson Pain	2	Hace un 100% más de daño a un enemigo pero también le hace a Ashley un 30% del daño base
Instill	1	Hace un 10% más de daño a un enemigo y además añade esta cantidad a los PP de tu arma
Phantom Pain	3	Hace un daño adicional igual al total de los PP acumulados en el arma de Ashley (los PP se gastan en el proceso)
Paralysis Pulse	3	Añade al ataque el estado alterado de Paralysis
Numbing Claw	3	Añade al ataque el estado alterado de Numbness
Dulling Impact	3	Añade al ataque el estado alterado de Silence
Snake Venom	3	Añade al ataque el estado alterado de Poison

18 - THE GREAT CATHEDRAL

De aquí en adelante sólo te vas a encontrar jefes finales muy poderosos, por lo que prepárate bien para enfrentarte con Phantoms, Dragons, Evil y Undead en orden de importancia. También puede ayudar mucho el tener un arma con el Elephant Grip y el Powerful Griever Blade. Debido a que hay que estar cambiando constantemente de nivel, nos vemos obligados a esquematizar un poco la ruta que tienes que seguir para llegar hasta el gran jefazo. Ten en cuenta que la Catedral tiene cinco plantas: B1, L1, L2, L3 y L4.
Comienza entrando en ella (L1) y verás que hay una Cloudstone (que lleva a Convent Room L2) inactiva.
Permanecerá así hasta que no derrotes al Iron Crab que hay más adelante, así que baja las escaleras hacia una enorme sala dividida por una gran grieta. Crúzala saltando y cuidado, porque al entrar en la siguiente habitación te vas a enfrentar a un Water Phantom (88). Evidentemente, es sensible al Fire y a las armas de afinidad fantasmal. Cuidado con su Avalanche de nivel 3 y mantén los puntos de vida siempre muy altos. Tras derrotarlo, una Cloudstone que hay en otra zona se activará. Ahora puedes seguir por la siguiente habitación hacia arriba y llegar a una habitación del L1, pero es preferible que vuelvas atrás, cruces la grieta y te enfrentes en la sala adyacente a otro jefe, un Ifrit. De ahora en adelante, y entendiendo que a estas alturas ya tienes la mecánica de combate totalmente cogida, te diremos el tipo de enemigo que es cada jefe para que equipes en cada caso lo que mejor convenga. En el caso del Ifrit, que es una criatura Phantom de fuego, es evidente que el agua va a ser su perdición. No olvides por tanto lanzar un Frost Fusion sobre el mejor arma que tengas. Una vez que hayas terminado con el Ifrit, continúa por la siguiente puerta, donde te espera otro jefe, el Iron Crab antes. Para deshacerte cuanto antes de él, lo mejor es Spark Fusion. Continúa por la otra puerta que hay en esta misma estancia hasta la Cloudstone que activaste antes, que te llevará a la primera planta de la Catedral. Pasa las dos siguientes habitaciones y tendrás frente a ti a un Djinn, otro jefe tipo Phantom con debilidad frente a la Tierra. Abre el cofre utilizando las cajas y vuelve por donde llegaste a este nivel. La Cloudstone te llevará ahora hasta el nivel 2 (L2). Aquí encontrarás otra Cloudstone que lleva al L3. De momento no subas y sigue hacia abajo y luego a la izquierda, donde te las vas a ver con un Flame Dragon. Lo mejor para acabar lo antes posible con él es lanzar un Frost Fusion en el arma que mayor afinidad por el fuego tenga y atacarle sin piedad. Las gemas Dragonite te pueden ayudar mucho. La recompensa por liquidar a este engendro es el Calla Sigil.
Una vez liquidado, ve hacia arriba. Puede parecer imposible cruzar esta habitación pero no lo es. En vez de bajar las escaleras, busca sendos caminos que hay a ambos lados de la entrada, junto a las paredes. Si vas por el lado izquierdo tendrás que pegar un largo salto (lanza sobre ti un Invigorate). Si vas por el lado derecho solo tienes que desplazarte hacia la izquierda mientras caes para poder agarrarte al saliente durante la caída. Antes de salir, baja la palanca que hay en la esquina noroeste para abrir la puerta de la planta 3. Nueva estancia y nuevo puzzle a la vista. Utiliza uno de los cubos deslizantes para detener el movimiento del otro y luego coloca el tercero cerca del cofre. Baja por la Cloudstone de esta sala hasta L1. En esta sala encontrarás un rompecabezas que te permitirá construir un puente para llegar hasta el cofre. Tu veras si quieres abrirlo, porque no vas a encontrar ningún objeto imprescindible en él. La piedra flotante es la única forma de salir de esta habitación ya que las puertas están rotas y la única forma de hacerlo es saltando desde el cubo azul que está situado junto a la pared, por lo que no la muevas o te verás atrapado en esta sala. Así pues, desciende vez por la Cloudstone a la planta 2, baja dos habitaciones (aquí te enfrentaste con el Flame Dragon) y luego a la derecha conforme vienes (izquierda si miras el mapa dentro del juego). Antes de nada, lanza Eureka para detectar las dos trampas que hay en esta sala. Aquí tendrás que realizar



88

JUGANDO POR SEGUNDA VEZ CON EL ROOD INVERSE

Tras completar el juego por primera vez tendrás la oportunidad de grabar una partida. Utilizándola podrás volver a jugar el juego desde el principio conservando todos los objetos acumulados por Ashley, con la excepción de los objetos misceláneos, así que no olvides utilizar todos los elixires y grimorios antes del combate final con Guildenstern. También conservarás todos los hechizos que hayas aprendido salvo el de Teleport. Puesto que no puedes teleportarte, tendrás que recorrer todo el juego íntegramente, de principio a fin; aunque los monstruos y los jefes serán considerablemente más duros, la ventaja añadida del equipo acumulado deberían bastar para equilibrar la balanza.
La principal novedad en esta segunda vuelta es que comenzarás con el Rood Inverse, que no es exactamente una llave pero que te permite acceder a ciertas partes del mapa que antes no estaban disponibles. A continuación incluimos un breve resumen de las nuevas zonas que encontrarás cuando juegues Vagrant Story por segunda vez.

En el nivel Town Center West, mediante el Rood Inverse podrás acceder a toda una nueva zona situada en el nivel Undercity West. Sin embargo para poder explorarla completamente necesitarás las llaves Gold y Silver, así que no dejes de volver cuando las consigas.

En Undercity West, de nuevo mediante el Rood Inverse, podrás acceder a otra nueva zona en este nivel. Dentro de ella, en The Crumbling Market, encontrarás un cofre rodeado de trampas. Sortéalas y en su interior encontrarás la Gold Key.

Utilizando la Gold Key de nuevo en Undercity West accederás a una nueva zona en la que merece la pena entrar, porque a pesar de que los enemigos en ella son muy poderosos, alberga en su interior el Workshop Godhands, en el que se pueden combinar todos los materiales.

También puedes utilizar la Gold Key en Limestone Quarry para acceder a una nueva habitación (Companions in Arms) en la que encontrarás un cofre repleto de objetos útiles.

En The Soldier's Bedding del nivel The Keep, podrás abrir la puerta del Norte mediante la Gold Key para acceder a una nueva zona en la que podrás encontrar la Steel Key.

En el nivel City Walls East, en la habitación Train and Grow Strong, podrás abrir una puerta mediante el Rood Inverse que te llevará hasta una nueva zona en Snowfly Forest donde podrás encontrar la Platinum Key.

Si utilizas la Steel Key en la habitación Hanging de Iron Maiden B1 y tienes la Platinum Key, podrás acceder a las zonas Iron Maiden B2 y B3. Estas zonas son verdaderamente difíciles, en su interior no hay Círculos Mágicos y además están llenas de puntos de teleportación, pero como explicamos bajo el epígrafe Secretos y Extras, en su interior puedes encontrar objetos enormemente poderosos.

Por último, si empleas los los Sigil Anemone, Verbena, Schirra, Marigold, Azalea y Tigertail en las habitaciones de The Keep que estaban cerca de la entrada a Iron Maiden B1, podrás acceder a un nuevo combate cronometrado por cada habitación.







dos saltos bastante difíciles para llegar tanto a la puerta que da al sur como la que da al norte. Ve por la inferior y encontrarás unas escaleras que te llevan al primer piso otra vez. En esta sala tendrás que enfrentarte a un Lich Lord y a varios Zombie Knights (todos Undead) que guardan el Laurel Sigil. Como no hay salida, vuelve sobre tus pasos a la otra habitación que había al norte (L2). Elimina a otro Lich Lord y dos Skeletons y activarás otra Cloudstone.
Sal a la estancia anterior, ve a la izquierda dos veces, luego hacia abajo y sube por una de las dos Cloudstones a L3. Sal de la habitación y verás una puerta enfrente. Para desbloquearla vas a necesitar el Calla Sigil. Dentro hay un Phantom llamado Dao bastante sensible a Air. Derrotándolo conseguirás el Palm Sigil. ¿Recuerdas esas escaleras que había en B1 después del primer jefe de la Catedral, el Water Phantom? Pues ha llegado la hora de subir por ellas. Ve hasta allí (cuando subas estarás en L1), salva la partida en el Círculo Mágico que verás al final de la sala, entra en la siguiente, utiliza el Laurel Sigil para abrir la siguiente puerta y enfréntate a un Arch Dragon. A lo largo de la aventura no te habrás enfrentado con muchos monstruos con afinidad a Light, y lo que es peor, ni tu armadura ni tu arma estarán bien preparadas para ello. En cualquier caso, elige Shadow Guard como Defence Ability y selecciona un accesorio con afinidad a Light. Los Morlock Jets y el Dragonite en tu arma, y los Angel Pearls en tu escudo te puede ayudar mucho. Las buenas noticias son que conjuros con afinidad a Dark como Drain Heart, tienen ahora mucho más efecto, por lo que no dudes en utilizarlos. Una vez hayas acabado con él (ejem) encontrarás el Acacia Sigil. Desanda el camino hasta las escaleras de bajada a B1 y ve a la habitación de la Cloudstone para subir a L1. De ahí coge otra Cloudstone hasta L2, vuelve a la sala donde peleaste con el Flame Dragon y abre la puerta inferior con el Acacia Sigil. Nuevo puzzle a la vista, para que el que tienes que tener cuidado que ninguna de las cajas caiga al nivel inferior. Una vez resuelto, salta diagonalmente desde encima de las cajas para alcanzar la salida. Abre la puerta con el Palm Sigil y te enfrentarás a tu penúltima pesadilla. Pues eso, una Nightmare (tipo Phantom). Como jefe supremo de todos los Dark Elementals, el Nightmare es especialmente sensible a los ataques o Break Arts con afinidad a Light, como puede ser Spirit Surge. En lo que se refiere a gemas, prueba los Angel Pearls y en tu escudo el Morlock Jet para protegerte de los conjuros de tipo Dark. Una vez que hayas acabado con él se activará la Cloudstone. Ahora sólo tienes que encaminar tus pasos hasta la puerta de L3 que abriste en su momento con la palanca (sube por la Cloudstone (L3), baja por la siguiente que verás (L2), avanza dos habitaciones hacia arriba, otra a la derecha y otra hacia arriba y sube por otra Cloudstone hasta L3).
Lo primero que has de hacer nada más entrar es salvar la partida ya que te lo creas o no, por fin has llegado a la pantalla final. Antes de enfrentarte a Guildernstern asegúrate de que estás al máximo de HP y MP, y que tu Risk está a 0. Tómate todos los elixires y lee todos Grimoires que tengas. Posteriormente, elige el arma de Hagane más potente de dos manos contra Evil y con capacidad para tres gemas, (dos de ellas Demonia). En cuanto al escudo, lo mejor es utilizar una Manabreaker y una NightKiller. Guildernstern tiene dos formas, como humano y como Dark Angel. A la hora de enfrentarte al primero, utiliza conjuros de tipo Sorcery y olvídate de los de tipo Warlock. Si Guildernstern se queda sin magia llevará a cabo Last Ascension, un Break Art muy peligroso, por lo que mantente siempre en guardia.
La forma Dark Angel es mucho más dura principalmente porque se está moviendo todo el rato y también porque no podrás quitarle más de 10 HP por golpe. Utiliza Break Arts lo más posible. Descubre cuáles de los que tienes le hacen más daño, hazlos una o dos veces y después cúrate. Otro truco es sobrevivir a un ataque muy duro y devolverle el daño.
Si has eliminarlo, disfruta del final del juego y enhorabuena: acabas de vencer en uno de los juegos más difíciles de la historia. Salva la partida y prepárate para volver a empezar, aunque ahora con nuevas habitaciones para explorar.





ESTRATEGIAS Y TRUCOS



Esta segunda parte de la guía está destinada a recoger los consejos imprescindibles para que puedas disfrutar al máximo de todas las posibilidades de juego que te ofrece «Vagrant Story». La hemos dividido por secciones para que puedas acceder de forma más sencilla al aspecto del juego que te preocupe en cada ocasión.

LAS ARMAS

• TIPOS DE ARMAS

El aspecto más importante que se debe valorar a la hora de decidir qué arma utilizar es el del **tipo** al que pertenece, ya que este es el factor que más influye en el resultado de un combate. Existen tres tipos de armas: **afiladas** (como espadas y hachas), **no afiladas** (como varas y mazas) y **penetrantes** (como lanzas y dardos). Todos tus enemigos tienen una **debilidad** frente a los ataques que varía para cada tipo de arma. La mayoría de las veces estas debilidades no se pueden apreciar a simple vista, así lo mejor es utilizar siempre que sea posible al hechizo **Analyze**. Ten en cuenta que, sobre todo al principio del juego, este factor pesa más que todos los demás bonos juntos, así que tómate tu tiempo para elegir el arma más apropiada en cada caso.

• CLASES DE CRIATURAS

A lo largo del juego Ashley no gana puntos de experiencia en el sentido tradicional de los RPG, sino que es **su equipo** el que va desarrollándose. Cuantas más veces uses un objeto en particular **más apropiado** se volverá para el trabajo realizado.
La forma en que esto funciona es bastante sencilla. Si usas un arma, armadura o escudo contra una clase de enemigo en particular, por ejemplo, un dragón, **ese objeto ganará un bono** que le permitirá ser más efectivo en sus futuros combates contra dragones, ya sea atacando o defendiendo. El aspecto negativo de esta especialización es que **a la vez también ganará un bono negativo** que lo hará menos efectivo contra criaturas de otra clase. La forma más sencilla de utilizar este sistema es **reservar tres armas diferentes**, cada una para una pareja de clases de enemigos: **Human + Phantom**, **Beast + Dragon** y **Undead + Evil**.

• AFINIDADES

En Vagrant Story hay **siete clases de elementos**, y tanto los ataques como las defensas, ya sean físicos o mágicos, están todos asociados (o sea tienen "**afinidad**") a uno de estos elementos. La forma más básica de explicarlo es que un ataque es especialmente efectivo contra una defensa que tenga afinidad **al elemento opuesto** al suyo, especialmente débil contra una defensa con su misma afinidad, e indiferente en los demás casos.
Estas afinidades, y sus oposiciones, se resumen así:
Air, que se opone a **Heart**
Fire, que se opone a **Water**
Light, que se opone a **Dark**
Phisics, que es totalmente neutral.
Así pues, si estás luchando con un elemental acuático, con una fuerte afinidad con el Agua, tu mejor opción para dañarle es **usar un ataque con afinidad con el Fuego**, y tu mejor defensa un escudo, armadura o hechizo con afinidad con el Agua.
Si, por ejemplo, usas continuamente el mismo equipo para luchar contra los elementales de agua, tu arma irá ganando bonos positivos de afinidad elemental con el fuego y tu armadura los ganará de afinidad con el agua.

CHAIN ABILITIES

Hay que aclarar que aunque dispones de tres botones para asignar Chain Abilities sólo necesitas **dos de ellos** usados alternativamente para mantener una cadena de ataques en marcha. Si, sobre todo al principio, tienes problemas para ajustar el ritmo de las pulsaciones, lo mejor será que te limites a dos Chain Abilities sencillas, como **Heavy Shot** y **Gain Life**. Cuando le cojas el truco será el momento de pasar a utilizar los tres botones.
En cualquier caso, lo que debes tener siempre presente es que aunque sea muy divertido **no debes recurrir** en todo momento a utilizar cadenas largas de golpes. Con la mayoría de las criaturas te bastará con utilizar golpes aislados o cadenas de dos o tres golpes. El motivo para no prolongar demasiado las cadenas es que **hacerlo puede provocar que tu Risk alcance niveles muy elevados** y eso puede ser muy peligroso.

• COMBINACIONES DE CHAIN ABILITIES

Lo que debes buscar son combinaciones que **aumenten lentamente tu Risk** y que resulten útiles en cualquier circunstancia. Estas características las cumplen especialmente **Heavy Shot**, **Raging Ache** e **Instill**, que son tres Chain Abilities que no deberían faltar nunca en tus cadenas de ataques. Alternando **Raging Ache** y **Crimson Pain** obtienes la manera más rápida de todo el juego a la hora de acabar con un enemigo. El único peligro aquí, nada despreciable, es que debes tener mucho cuidado con tu indicador de vida. Una opción a considerar es utilizar el tercer botón para otra Chain Ability como **Heavy Shot** o incluso **Gain Life**, para no tener que utilizar siempre Crimson Pain.
Otra combinación interesante, es la de **Instill** y **Phantom Pain**. La primera te permite aumentar los Phantom Points de tu arma con cada golpe, y por sí sola ya es una buena herramienta para recuperar los puntos de un arma recién reparada, pero si la usas en combinación con Phantom Pain tendrás una combinación con el potencial de ser demoledora.



DEFENSE ABILITIES

Las Defense Abilities se utilizan igual que las Chain Abilities, esto es, pulsando el botón correspondiente en el **momento exacto** de recibir un ataque, pero con la salvedad de que **no se pueden encadenar**. En muchos momentos del juego será más importante que domines con precisión las Defense Abilities que las Chain Abilities, sobre todo porque un fallo en el uso de las primeras te puede costar muchos puntos de daño o incluso la vida. **Un detalle** que no todo el mundo conoce acerca de la habilidad de **Ward** es que te permite incluso cancelar un estado alterado de Paralysis después de ser afectado.

RISK

El Risk no es más que un **sistema de compensación** que utiliza el juego para asegurarse de que no puedas encadenar un ataque tras otro indefinidamente.
Las consecuencias sobre el juego de tener un Risk alto o bajo son las siguientes: con un Risk bajo tu posibilidad de acertar un ataque **es mayor** y el daño realizado es mayor, mientras que la posibilidad de que el enemigo acierte al atacarte es menor, y el daño que inflige el enemigo es

CONGRATULATIONS
SCORE: 002.440.888PTS.
MAP COMPLETED: 063%
RISKBREAKER RANK
BERSERKER
BONUS: STR+1
PRESS BUTTON

menor. Esto se aplica tanto al combate físico normal como a los hechizos, ataques especiales y Break Arts. **Con un Risk alto los efectos son justo los opuestos** a los que acabamos de enumerar.

BREAK ARTS

En general las Break Arts más útiles son aquellas que tienen **efectos especiales** (como paralizar a un enemigo o estropear una armadura), que **incrementan el alcance o el daño** de un arma, o que **cambian el tipo del arma** a otro más apropiado para ese momento (como por ejemplo haciendo que una espada a dos manos efectúe un ataque penetrante). Para aprender nuevas Break Arts sólo tienes que acumular enemigos muertos.

Es importante tener en cuenta que la efectividad de una Break Art **depende del enemigo contra el que se usa**. Así, muchas veces es más importante la afinidad elemental y el tipo de una Break Art, que su nivel, y puede darse el caso que una Break Art de primer nivel resulte mucho más efectiva que una de cuarto. Una de las ventajas de las Break Arts es que no suben el Risk.

LOS WORKSHOPS

MONTANDO ARMAS

El aspecto más importante que debes tener en cuenta a la hora de montar un arma es **encontrar la empuñadura** (Grip) **más apropiada para la hoja** (Blade) en cuestión, ya que cada empuñadura tiene unos bonos diferentes para cada uno de los tres tipos de hojas, afiladas, no afiladas y penetrantes.

También es muy importante el **número de huecos para gemas** que posee la empuñadura, más incluso que las posibles afinidades o bonificaciones, ya que todo eso puede compensarse insertado una gema apropiada. Y hablando de gemas, ten presente que **no necesitas** desmontar una espada para cambiar las gemas de su empuñadura.

COMBINANDO OBJETOS

En Vagrant Story los objetos pueden ser de siete materiales diferentes que son, de menor a mayor calidad: **Wood, Leather, Bronze, Iron, Hagane, Silver y Damascus**. Cuanto mayor sea la calidad de un material mayor es su fuerza y su resistencia al daño. Al combinar dos objetos de diferente material se obtiene **uno nuevo de un material superior**. Esto pasa de manera fija al combinar objetos de Iron y Bronze, y el resultado es un objeto de **Hagane**; y aunque esto no sucede siempre, a veces al combinar objetos de Bronze y Hagane se obtiene **Silver** y al combinar Silver y Hagane se obtiene **Damascus**.

Lo mejor que puedes hacer es experimentar para ir viendo los resultados, pero hay algunas reglas bastante sencillas e intuitivas, como por ejemplo que si combinas dos objetos similares entre sí el resultado será un objeto parecido a estos. Así, si lo que buscas es una hoja de espada de calidad la forma más segura de conseguirla es combinando hojas de espadas entre sí hasta dar con el resultado deseado. Si combinas dos armas con diferentes bonificaciones el resultado tendrá una combinación de **todas las bonificaciones sumadas**. Esto vale tanto para las bonificaciones negativas como positivas, así que lo mejor es que **no combines nada antes de comprobar muy bien las estadísticas del resultado**, porque podrías estar creando algo de calidad inferior a la de los originales.

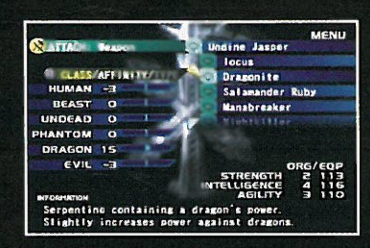
SECRETOS Y EXTRAS

ENEMIGOS VARIABLES

Una de las características de Vagrant Story es que las criaturas que te vas encontrando en cada habitación dependen de **tu nivel de fuerza y energía**. Basicamente, cuanto más débil estás menos peligrosas son las criaturas que te encuentras. Esto en sí mismo ya origina una especie de truco para **conseguir acabar el juego en el menor tiempo posible** y consiste en procurar curarte sólo cuando sea imprescindible.

OBTENER LA ROOD BLADE

Teniendo en cuenta el truco anterior, si entras en las habitaciones de la Iron Maiden B2 **teniendo menos de 150 puntos de vitalidad**, en vez de los Ogre Lords o Lich Lords que habitualmente encontrarías, tendrás que enfrentarte con Last Crusaders que pretenderán sacar partido de tu



debilidad. Lo interesante del caso es que todas estas criaturas irán equipadas con armas de **Damascus** y con las hojas más poderosas, incluyendo la **Holy Win Rood** que utiliza **Guildenstern** en el último combate. ¿Te atreverás a hacerte con ella peleando?

MANIQUÍES DE ENTRENAMIENTO

Los maniquíes son muy útiles para practicar tus Chain Abilities, pero además hay un secreto asociado con estos maniquíes es que **si los golpeas con suficiente intensidad**, llegando hasta el punto de romperlos, y lo haces en un intervalo de tiempo suficientemente pequeño **obtendrás un premio** en la forma de pociones, tónicos e incluso a veces elixires.

Una de las formas de conseguirlo es encadenando las Chain Abilities de **Raging Ache** y **Crimson Pain**.

COMPROBAR LOS COFRES

Si abres un cofre y luego decides que no tienes espacio suficiente para llevarte todos sus contenidos **basta con que cierres el cofre** sin tocar nada para que los objetos permanezcan en su interior. Si coges un solo objeto, el resto se perderá en cuanto cierres el cofre. De esta manera puedes volver a por ellos cuando tengas más sitio en el inventario.

ELEGIR EL BOTÍN

A menudo cuando matas a un enemigo obtienes como recompensa algún objetos de su equipo. Pues bien, tú puedes influenciar sobre qué objeto vas a obtener **a base de golpear al enemigo en la localización que sostiene ese objeto**. Así, si tienes mucho interés en el arma de un enemigo debes luchar con él golpeándole en el brazo que la sostiene, y si lo que quieres es su armadura debes golpearle en el cuerpo. Éste **no es un método totalmente seguro**, pero estarás aumentando las probabilidades de que ese objeto aparezca.

AMISTAD CON LOS ENEMIGOS

Este es un truco difícil de llevar a cabo pero que si funciona es divertidísimo. Todo consiste en **curar a un enemigo que se encuentra a punto de morir** para devolverle todos su puntos de vitalidad. Sabrás que el truco ha funcionado porque el enemigo comienza a seguirte a todas partes mostrando en su burbuja de pensamiento un gran corazón rojo y llegando incluso a luchar contra tus otros enemigos. Desde luego, el amor no conoce límites ni fronteras...







PERFECT DARK™

DIRECTRICES DEL ESPÍA PERFECTO

1. Recoge la munición y armas que dejarán los enemigos al morir, ya que el armamento de que dispones al comenzar los niveles resulta insuficiente para completar con éxito todos los objetivos de la misión.

2. Asegúrate de llevar siempre las armas cargadas, con esto evitarás quedarte sin munición en pleno tiroteo con los guardias de dataDyne. Recuerda que para cambiar las opciones de disparo de cada arma tienes que mantener pulsado el botón B durante unos segundos.

3. En la mayoría de los niveles encontrarás escudos, un potente item compuesto por un campo de energía que hará que la barra de vida permanezca inalterable, incluso si recibes algunos disparos del bando enemigo.

4. Todos los artefactos de espía que puedes utilizar durante el juego tienen su propia función, no olvides que el correcto uso del Escáner IR será vital para localizar a los enemigos que estén equipados con trajes de camuflaje.

5. Para superar con éxito las misiones de infiltración te aconsejamos que vayas desarmado, ya que algunos vigilantes harán saltar la alarma si les apuntas con tu arma.

6. Antes de caminar por los pasillos inexplorados es muy conveniente que te asomes por las esquinas, con el fin de comprobar si está vigilado por uno o más guardias. En ocasiones, y gracias al zoom de algunas pistolas, podrás reducir el riesgo de ser descubierto si eliminas a los guardias desde lejos.

El planeta está en juego

Desde su llegada a la Tierra, el hombre ha vivido con escepticismo todas las noticias procedentes del espacio exterior. La corporación dataDyne, reconocida por su potencial tecnológico, ha estado estudiando en el más estricto de los secretos la evolución de nuestra especie. En el año 2045, la agente Joanna Dark ha sido designada para investigar los oscuros planes de esta misteriosa compañía. Ha llegado el momento de actuar, ¿estás listo?

MISIÓN 1

1. CENTRAL DATADYNE (COMIENZO)

AGENTE

Objetivo 1: Entrar en el Laboratorio
Desde el helipuerto en el que comienza la misión, desciende por la rampa metálica y continúa hasta que encuentres la puerta que se comunica con las escaleras de emergencia del rascacielos. Elimina a la pareja de guardias y dirígete a la planta baja. Entra por la única puerta accesible y localiza una nueva escalera descendente. En esta zona, examina todas las salas y acaba con los enemigos para hacerte con el CMP150, una potente ametralladora. Ahora debes dirigirte al hall principal del edificio, para lo cual debes montar en el ascensor. Una vez allí, elimina a los nuevos enemigos y examina las paredes de los despachos para encontrar la entrada secreta que te conducirá al ascensor (1) donde finalizará el nivel.

AGENTE ESPECIAL

Objetivo añadido 1: Desactivar puerto interno de seguridad.
Para completar este nuevo objetivo, abandona el helipuerto y entra por las dos puertas que encuentres en tu camino. En la nueva sala, desciende por la rampa metálica y coloca una Mina ECM en el terminal que está iluminado con una intensa luz roja.
Objetivo añadido 2: Obtener el collar-código.
Si quieres obtener este preciado collar debes utilizar los ascensores para llegar al despacho de Cassandra. Una vez allí, dale un puñetazo a Cassandra y arrebátale el collar (2) que tiene en el cuello para completar este objetivo.
Objetivo añadido 3: Desactivar puerto de comunicaciones externas.
Antes de dirigirte al ascensor del laboratorio, monta en el ascensor y dirígete a la planta baja. Aquí, entra por la puerta de la derecha y coloca una segunda Mina ECM en un nuevo terminal (3) para desactivar el puerto de comunicaciones de dataDyne.


AGENTE PERFECTO

Objetivo añadido: Descargar los ficheros del proyecto.
Recuperado el collar de Cassandra, abandona la oficina y desciende por las escaleras hasta que te topes con una puerta de madera. Ahora examina las habitaciones de este nuevo pasillo, y detente cuando oigas una conversación. Para concluir, presta mucha atención al guardia, ya que te llevará a una sala con varios terminales desde donde podrás descargar los ficheros, previo uso del comunicador de datos.


1


2


3

2. LABORATORIO DATADYNE (INVESTIGACIÓN)

AGENTE

Objetivo 1: Holografiar isótopos radiactivos.
En primer lugar, abandona el ascensor y elimina a los vigilantes que te salgan al paso hasta que alcances una sala con tres puertas. Entra por la puerta de la derecha y utiliza la Cámara Espía (4) dentro del cuarto radiactivo. Por último, aproxímate al isótopo radiactivo y pulsa el botón Z para fotografiarlo.
Objetivo 2: Localizar al Dr. Caroll.
Regresa al cruce anterior y entra por la puerta frontal para alcanzar un nuevo pasillo. Entra por la segunda puerta que encuentres a tu derecha, dispara a la cápsula de cristal y recoge la Visión Nocturna. Abandona esta sala y continúa tu camino hasta que te topes con un pasillo electrificado (5). Para poder rebasarlo, debes esperar a que aparezca el robot de reconocimiento, que desconectará durante unos segundos la corriente eléctrica. Una vez que hayas alcanzado el nuevo hall, entra por la única puerta accesible y elimina a los dos vigilantes que hay en su interior. Para desbloquear la nueva puerta, simplemente tienes que utilizar el Comunicador de Datos en el terminal portátil. Ahora entra por la mencionada puerta y detente cuando llegues a una bifurcación. En primer lugar, entra por la puerta de la izquierda y avanza hasta que encuentres el Escudo Tecnológico. Regresa al cruce anterior y entra por la nueva puerta. Gracias a este escudo de energía podrás atravesar el pasillo que se comunica con la sala donde mantienen recluido al Dr. Caroll.

AGENTE ESPECIAL

Objetivo añadido 1: Iniciar ciclo de mantenimiento de seguridad.
Después de fotografiar a los isótopos, vuelve al cruce con las tres puertas y entra por la de la izquierda. Tras el tiroteo con los vigilantes llegarás a una bifurcación, toma el camino de la derecha y examina el primer terminal que encuentres para activar los robots. Por último, utiliza el comunicador de datos en el mismo terminal para activar el ciclo de mantenimiento.
Objetivo añadido 2: Detener los experimentos.
Completado el anterior objetivo, regresa al cruce de las tres puertas y entra por la frontal para alcanzar un largo pasillo. Entra por la primera puerta de la derecha y obliga al científico (6) a que detenga el experimento. Ahora abandona esta sala y continúa caminando por la derecha hasta que llegues a una bifurcación. Entra por la puerta de la izquierda y habla con el científico para que detenga su experimento. Para concluir, entra por la puerta doble que hay en esa misma sala y espera a que el último científico desactive definitivamente el experimento.


6

AGENTE PERFECTO

Objetivo añadido: Obtener tecnologías experimentales.
Hay un total de tres tecnologías experimentales que debes obtener para completar este nuevo objetivo. La primera de ellas la recibirás si consigues eliminar a un guardia que va armado con una Avenger K7. Para hacerte con la segunda, primero debes recoger las gafas de visión nocturna, que encontrarás en una de las salas del laboratorio. Con las gafas en tu poder, atraviesa el pasillo electrificado y utiliza el comunicador de datos en uno de los terminales de esta planta para desbloquear la puerta que da acceso al área restringida. Por último, entra con sigilo en este nuevo área y examina las salas para recoger el tercer y último experimento tecnológico.


4


5



3. CENTRAL DATADYNE (EXTRACCIÓN)

AGENTE
Objetivo 1: Acceder al ascensor del vestíbulo.
Nada más comenzar, abandona el montacargas y utiliza la visión nocturna (7) para liquidar a los enemigos que se ocultan detrás de las cajas. Al avanzar unos metros alcanzarás el hall principal del edificio, donde encontrarás unas escaleras custodiadas por una pareja de vigilantes. Una vez que hayas limpiado la zona, sube por las escaleras y entra en el ascensor del vestíbulo.
Objetivo 2: Derrotar a los guardias de Cassandra.
En esta nueva planta, desactiva la visión nocturna y elimina a los guardias que hay en el pasillo de la derecha, ya que uno de ellos dejará la Tarjeta de la Oficina de Cassandra al morir. Con esta tarjeta en tu poder, retrocede unos metros y monta en un nuevo ascensor para subir a la planta superior. Desde este punto, acaba con los nuevos guardias y examina las paredes de los despachos para revelar una entrada que te conducirá a las escaleras de emergencia del edificio. Sube por ellas y tras liberar al rehén continúa con tu ascenso hasta que llegues al exterior, donde te verás las caras con Cassandra. Concluida la secuencia, utiliza la visión nocturna y equipate con un arma potente para eliminar sin sobresaltos a los guardias (8) de Cassandra.
Objetivo 3: Encuentro en el helipuerto.
Desactiva la visión nocturna y sube por la rampa metálica para alcanzar el helipuerto del rascacielos, lugar donde finalizará la misión.


7


8

AGENTE ESPECIAL
Objetivo añadido: Destruir el helicóptero de dataDyne.
Para derrotar a este incordiante helicóptero (9) debes subir a la planta superior por las escaleras de emergencia, ya que allí te espera un Lanzacohetes. Con este nuevo arma, vuelve a la planta inferior y apunta en el blanco para completar este nuevo objetivo. No olvides que para completar el segundo objetivo en el nivel Agente especial, debes acabar con todos los vigilantes del edificio, no solo con los guardias que protegen a Cassandra.


9

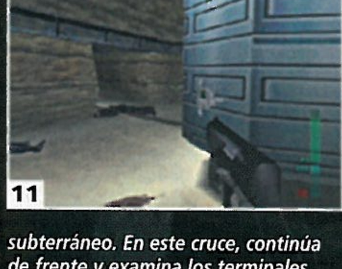
AGENTE PERFECTO
Objetivo añadido: Reactivar el ascensor de la oficina.
Partiendo de la amplia zona donde te enfrentaste a los guardias de Cassandra, tu único objetivo es localizar un interruptor. Si lo pulsas correctamente reactivarás el ascensor que da acceso a la oficina.

MISIÓN 2

1. VILLA CARRINGTON (REHÉN UNO)

AGENTE
Objetivo 1: Salvar al Negociador.
Cuando tengas el control de Joanna, equípate con el Rifle de Francotirador y pulsa el botón R para eliminar a los terroristas que están apuntando (10) al negociador.
Objetivo 2: Activar el generador eólico.
Una vez liberado, da media vuelta y avanza por el estrecho camino hasta que alcances una bifurcación. Toma el camino de la izquierda y acaba con los francotiradores del tejado. Ya en el interior de la casa, baja por las escaleras de madera y acaba con los guardias que te esperan en esta planta. Ahora examina la pared del fondo y desciende por unas nuevas escaleras. En esta nueva planta, entra por la puerta de la izquierda y camina hasta que alcances un pasaje subterráneo. En este cruce, continúa de frente y examina los terminales que encontrarás en esta sala para activar los sistemas de energía y refrigeración. Vuelve al cruce anterior, avanza por el nuevo pasillo y examina un nuevo terminal (11) para activar el generador eólico.
Objetivo 3: Rescatar a Carrington.
Todavía en el cruce donde se encuentra el generador, entra por una puerta de madera y camina por el pasillo de la izquierda. Uno de los enemigos de esta zona dejará una llave al morir, que no debes dudar en recoger. Por último, utiliza la llave recién obtenida en una nueva puerta de madera y disfruta del encuentro con Carrington.




11

AGENTE ESPECIAL
Objetivo añadido: Eliminar francotiradores del tejado.
Aunque ya lo habrás hecho en el Nivel Agente, para completar con éxito este nuevo objetivo debes eliminar a todos los francotiradores del tejado (12), incluidos los de la parte trasera de la casa. Si ves que alguno de ellos dista muchos metros de tu posición, prueba a utilizar el zoom del rifle de largo alcance.

AGENTE PERFECTO
Objetivo añadido: Localizar y eliminar a los Hackers de dataDyne.
Desde el interior de la casa, dirige tus pasos hacia el pasillo azul de la planta baja. En una de las puertas de esta nueva zona encontrarás una sala con varios hackers que debes eliminar para dar por zanjado este nuevo objetivo.


12

MISIÓN 3

1. CHICAGO (SIGILO)

AGENTE
Objetivo 1: Recuperar el equipo.
Al retomar el control, atraviesa el estrecho pasadizo y detente cuando llegues a una zona abierta. Desde aquí, camina por la acera donde se encuentra estacionado el taxi y entra por la entrada que conduce al desagüe. Sin descender al nivel inferior, toma el camino de la derecha y agáchate para alcanzar el otro lado del muro. En este punto (13), si continuas de frente podrás recoger el equipo.


13

Objetivo 2: Crear distracción móvil.
Para completar el segundo objetivo, simplemente tienes que dirigirte al lugar donde se encuentra el taxi para utilizar el Reprogramador (14) en él, esto distraerá a los enemigos que custodian el edificio.
Objetivo 3: Entrar en el edificio G5.
Ahora dirígete al lugar donde se ha producido la explosión, elimina a los guardias y entra en el ascensor del edificio para completar este nivel.

AGENTE ESPECIAL
Objetivo añadido: Preparar ruta de escape.
En uno de los callejones de este laborioso nivel encontrarás las escaleras de emergencia del edificio G5 (15), que estarán custodiadas por numerosos enemigos. Con la zona despejada, sube por las mencionadas escaleras y coloca la Mina Remota en la última puerta para preparar la ruta de escape que utilizarás en el siguiente nivel.

AGENTE PERFECTO
Objetivo añadido: Colocar señal en la limusina.
A pocos metros del lugar donde recogiste el equipo encontrarás una limusina estacionada custodiada por un agente. Pues bien, para completar con éxito este objetivo no tienes más que colocar la señal interceptora en la limusina.


14


15

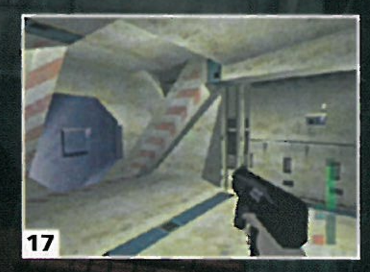
2. EDIFICIO G5 (RECONOCIMIENTO)

AGENTE
Objetivo 1: Holografiar reunión de conspiradores.
El primer paso es acabar con la primera pareja de guardias camuflados, ya que uno de ellos dejará una llave magnética al morir. Utiliza la mencionada llave en una de las puertas y continúa hasta que tengas un nuevo enfrentamiento con los vigilantes del edificio. Recoge la siguiente llave magnética y desbloquea una nueva puerta. En esta zona, sube por la escalera metálica y agáchate para caminar por la estrecha pasarela. Una vez que hayas alcanzado el final de la pasarela, utiliza la cámara espía en el hueco (16) y escucha con atención la charla entre Cassandra y sus secuaces.
Objetivo 2: Recuperar copia del Dr. Caroll.
Concluida la secuencia, desciende a la planta inferior y entra por una nueva puerta. Al subir por las escaleras llegarás a un cruce. Continúa de frente y abre la puerta que da acceso a la sala donde se encuentra la caja fuerte (17). Una vez allí, utiliza el Descodificador en el terminal que hay en la pared y elimina a los guardias hasta que termine la cuenta atrás. Ahora abre la caja fuerte y recoge la copia del Dr. Caroll que hay en su interior.


16

Objetivo 3: Salir del edificio.
Con la copia en tu poder, abandona la sala de caja fuerte y entra por la puerta de la derecha. Acaba con los numerosos guardias que te acecharán y entra por uno de los huecos de la izquierda para salir del edificio.

AGENTE ESPECIAL
Objetivo añadido: Desactivar sistemas de rejilla láser.
A pocos metros del lugar donde comienza el nivel encontrarás una escalera que te dará acceso a una amplia zona vigilada por tres enemigos. Una vez que los hayas aniquilado, pulsa los cuatro interruptores (18) que hay en la pared para desactivar las rejillas láser de la planta superior.


17


18

AGENTE PERFECTO
Objetivo añadido: Inutilizar el campo de energía del generador.
En la sala donde anteriormente desactivaste las rejillas láser encontrarás una pequeña puerta que te dará acceso a una sala con varios terminales. Elimina a todos los vigilantes con cuidado de no disparar a los monitores y pulsa el botón B en uno de los terminales para cortar el suministro eléctrico.





Guías

MISIÓN 4

1. ÁREA 51 (INFILTRACIÓN)

AGENTE

Objetivo 1: Apagar el radar interceptor aéreo.

El primer paso en esta misión es acabar con los guardias que custodian el helipuerto. Ahora avanza por el estrecho camino hasta que llegues a una amplia zona. Aquí, sube por la escalera de la garita de control y pulsa el interruptor que controla la apertura de las puertas de la base. A pocos metros de la garita encontrarás un nuevo helipuerto con una pequeña entrada. Agáchate y entra por este hueco hasta que alcances el interior de la base. Desde esa posición, déjate caer por el hueco y abre la puerta frontal para acceder a la sala del radar.



19

Por último, coloca los explosivos (19) en uno de los terminales y abandona esta sala antes de que la explosión te alcance.

Objetivo 2: Acceder al ascensor del hangar.

De vuelta al exterior, elimina al vigilante que hay junto a la moto espacial y recoge la llave magnética que dejará al morir. Una vez hecho esto, utiliza dicha tarjeta en el terminal (20) que hay a pocos metros de tu posición y entra en el ascensor que conduce al hangar.

Objetivo 3: Contactar con el espía del IC.

Este ascensor te llevará a una planta inferior plagada de enemigos. Cuando hayas despejado la zona, sube por la rampa metálica y monta en un nuevo ascensor. Tras eliminar a los guardias, entra por la puerta que hay debajo de la nueva rampa metálica para encontrarte con el espía.



20

AGENTE ESPECIAL

Objetivo añadido: Colocar dispositivo de comunicaciones en antena.

Muy cerca del lugar donde se encuentra la garita con los dos guardias hallarás un helipuerto minado. Para explosionar las minas debes lanzar una granada entre el helipuerto y la verja en la que te encuentras. Ahora recoge el Lanzacohetes y da media vuelta para entrar por el túnel de la izquierda. Utiliza el lanzacohetes contra el robot-ametralladora y pulsa el interruptor para bajar la antena. Por último, selecciona el Controlador de Comunicaciones y lánzalo contra la antena (21). En el nivel Agente Especial, el primer objetivo se complicará un poco más, ya que al colocar los explosivos aparecerán unos láseres de seguridad que te impedirán abandonar la sala. Para desactivarlos simplemente debes lanzar una granada contra los muebles que hay alrededor del terminal.



21

AGENTE PERFECTO

Objetivo añadido: Inutilizar todos los robots interceptores.

Los dos primeros robots los encontrarás a pocos metros del helipuerto donde comienza el nivel. La mejor forma de destruirlos es utilizando las granadas que dejarán los guardias al morir. Con los dos primeros destruidos, entra por el túnel de la derecha y escóndete en la pared izquierda para descargar tu munición contra el último robot.

2. ÁREA 51 (RESCATE)

AGENTE

Objetivo 1: Obtener y usar el disfraz de técnico.

Una vez recuperado el control de Joanna Dark, el primer paso a realizar es empujar la caja flotante hasta conseguir alcanzar una zona superior custodiada por un buen número de vigilantes. Tras eliminarlos, dirígete a la derecha y dispara a una caja azul para así hacerte con una segunda pistola Falcon. Ahora debes subir en el montacargas con la caja flotante y acabar con los enemigos de esta planta antes de que logren hacer explotar la caja. Con la zona despejada, continúa empujando la caja hasta que entres por una gran puerta. En este lugar, olvídate por un momento de la caja y acaba con los enemigos que te estarán esperando en la planta de arriba. Una vez más, monta en el nuevo montacargas con la caja y recorre el pasillo superior hasta que llegues al final. En este punto, si utilizas los Rayos X (22) podrás ver que la pared esconde una entrada secreta. Pues bien, coloca la caja flotante junto a dicha entrada y efectúa un disparo contra ella para abrir un hueco en la pared. Recoge la ropa del laboratorio que dejó uno de los enemigos al morir y póntela para evitar ser descubierto.

Objetivo 2: Acceder al laboratorio de autopsias.

Después de ponerte el disfraz de científico, toma el camino de la izquierda y entra por la extraña puerta que encontrarás situada en la pared de la zona de la derecha. Al fondo de este largo pasillo te toparás con el laboratorio de autopsias. En su interior, tienes que eliminar a todos los enemigos y recoger la tarjeta magnética que dejará uno de ellos al morir.



22

Objetivo 3: Rescatar al superviviente del impacto.

Abandona el laboratorio y vuelve a tomar el camino de la derecha. Al utilizar la tarjeta en una nueva puerta lograrás el acceso a otro pasillo, que desembocará en la zona donde se encuentra el superviviente del impacto. Acaba con todos los enemigos de esta zona y recoge la llave del quirófano para rescatar al extraterrestre.

AGENTE ESPECIAL

Objetivo añadido: Localizar evidencias de conspiración.

Para poder completar este nuevo objetivo tendrás que haber recogido antes las ropas del laboratorio, que esta vez se encontrarán en una localización distinta.

Tras hacer explosionar la pared, deberás tomar el camino de la derecha y recorrer el extenso pasillo al que entrarás, hasta que te topes con una gran puerta. Aquí, introdúcete por una de las pequeñas puertas que se encuentran en los laterales y acaba con el empleado de las duchas para hacerte con las ropas del laboratorio (23).



23

Ahora utilízalo y vuelve rápidamente a la pared explosionada.

Avanza por el otro pasillo y detente cuando llegues a un cruce.

En las puertas laterales encontrarás cuatro botones que son los que activan los contenedores.

Pues bien, presiona todos los interruptores de las dos salas y utiliza los rayos X para conseguir localizar al extraterrestre que hay en el interior de uno de los contenedores.



24

AGENTE PERFECTO

Objetivo añadido: Destruir los archivos del ordenador.

Antes de afrontar este nuevo objetivo tienes que haber completado previamente el tercer objetivo. Desde el punto donde se produjo la explosión, toma el camino de la derecha y entra por la primera puerta que encuentres a la izquierda. En el interior de esta sala, utiliza el comunicador de datos en el terminal, y espera a que se produzca un apagón.

Después, abandona esta sala y continúa por el pasillo hasta que veas dos puertas laterales. En una de estas salas encontrarás un segundo terminal sobre el que tendrás que volver a utilizar el comunicador de datos (24), esta vez provocarás un cortocircuito en las puertas.

Por último, entra por una de las puertas que ahora están accesibles y dispara al terminal para destruir la valiosa información.

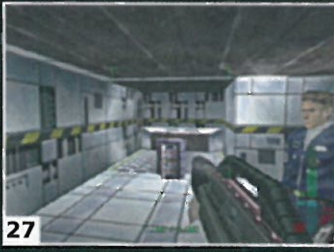
3. ÁREA 51 (ESCAPE)

AGENTE

Objetivo 1: Encontrar al espía del IC.
Al comenzar, muévete con rapidez y regresa al pasillo anterior junto al extraterrestre. De nuevo, ve hacia la derecha y continúa de frente hasta que alcances una rampa descendente. Al bajar por ella llegarás a la sala donde recibirás una llamada de Jonathan. Ahora vuelve a subir por la rampa y entra por la puerta de la derecha. Al otro lado de esta nueva sala, encontrarás un pasillo con una nueva puerta. Nada más entrar por ella, elimina a los guardias y atraviesa las pasarelas metálicas para alcanzar la sala donde se encuentra Jonathan (25), el espía del IC.
Objetivo 2: Localizar el hangar secreto.
Completado este primer objetivo, vuelve a atravesar las pasarelas metálicas. Tu cometido en esta estancia es cubrir a Jonathan de los disparos enemigos, ya que tardará unos segundos en colocar el explosivo. Una vez que se haya producido la detonación, simplemente entra por el nuevo hueco para alcanzar el hangar secreto.


25


26


27

Objetivo 3: Escapar del Área 51.
En el interior del hangar, desciende a la planta inferior y entra por la puerta que hay bajo la rampa metálica para tener una conversación con Elvis, el extraterrestre. Por último, sigue a Elvis hasta el platillo volante (26) y espera a que Jonathan abra las puertas del hangar para dar por concluido esta arriesgada misión.

AGENTE ESPECIAL

Objetivo añadido: Revive al guardaespaldas Maian.
En el nivel Agente Especial, la localización del espía del IC es distinta. Una vez que hayas llegado al punto donde se encontraba en el nivel Agente, avanza por el largo pasillo y toma el camino de la derecha cuando llegues a una bifurcación. Si continúas caminando alcanzarás la amplia sala donde te espera Jonathan. Este nuevo objetivo consiste en revivir al guardaespaldas de Maian. Para ello dirígete al hangar secreto y entra por la puerta que hay debajo de la rampa metálica para encontrarte el extraterrestre. En último lugar, utiliza el Paquete Médico sobre él y espera unos segundos a que recupere la consciencia.

AGENTE PERFECTO

Objetivo añadido: Localizar el paquete médico.
En la misma zona donde tuviste el encuentro con el espía del IC encontrarás numerosas bombonas de gas que podrás empujar si lo deseas. Antes de abandonar este lugar, trata de localizar una mampara de cristal con un panel en su interior. Coloca una de estas bombonas junto al cristal (27) y dispara contra ella para provocar una explosión. Ahora examina el panel que hay en el interior de esta zona restringida y entra por la primera puerta que encuentres a tu derecha para recoger el paquete médico.

MISIÓN 5

1. BASE AÉREA (ESPIONAJE)

AGENTE

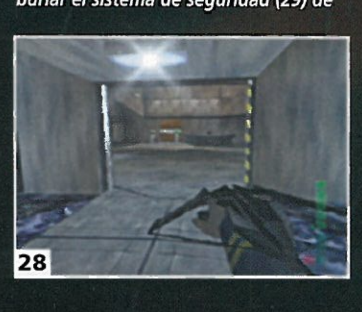
Objetivo 1: Obtener el disfraz y entrar en la base.
Desde el punto en que comienza el nivel, utiliza la Ballesta para eliminar al primer vigilante y continúa de frente hasta que alcances una cueva. Ahora escóndete en el lado derecho y espera a que una de las azafatas de la base salga de la cueva para arrebatarla el disfraz. Ahora ponte el disfraz (28) y entra en la recepción de la base.
Objetivo 2: Burlar el sistema de seguridad.
Cuando los vigilantes hayan desbloqueado la puerta de madera, entra por ella y desciende por las escaleras metálicas de la derecha. Ya en la planta inferior, localiza una entrada en la pared de la derecha y avanza por ella hasta que llegues a un cruce. Aquí, toma el camino de la derecha y sube por unas nuevas escaleras para alcanzar una planta superior. Utiliza la ballesta para liquidar a los dos guardias y manipula el terminal para burlar el sistema de seguridad (29) de la base.
Objetivo 3: Abordar el Air Force One
Con los sistemas de seguridad inutilizados, regresa al cruce anterior y entra en el montacargas que te llevará al hangar donde se encuentra el Air Force One. En esta nueva zona, acaba con los vigilantes que custodian el avión y avanza hasta que alcances unas nuevas escaleras. Por último, sube por las escaleras y elimina al guardia que hay junto a la puerta del avión para completar el nivel.

AGENTE ESPECIAL

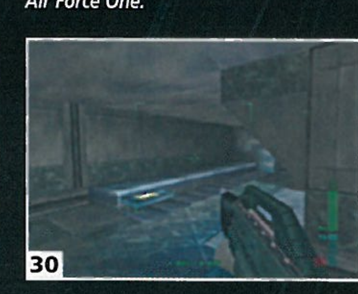
Objetivo añadido: Facturar el equipo.
Una vez que hayas utilizado los sedantes para hacerte con el uniforme de azafata, entra en la recepción de la base y monta en el ascensor que encontrarás en la pared izquierda. En esta planta superior, utiliza la ballesta contra los dos civiles y recoge la Maleta. Ahora vuelve a la recepción y entra por la puerta de madera hasta que llegues a un cruce. Desciende por las escaleras frontales y deposita la maleta en la cinta transportadora (30) del lado derecho para facturar el equipo de Joanna.

AGENTE PERFECTO

Objetivo añadido: Obtener planes de vuelo de la caja fuerte.
Para completar este nuevo objetivo tienes que localizar una puerta marrón en uno de los pasillos de la base. Una vez allí, localiza una puerta con una mina y dispara contra ella para acceder a un nuevo despacho. Para terminar, pulsa el interruptor del panel para abrir la caja fuerte y recoge los planes de vuelo del Air Force One.


28


29


30



2. AIR FORCE ONE (ANTITERRORISMO)


31


32


33

AGENTE

Objetivo 1: Localizar al Presidente.
Desde el vestíbulo donde comienza la misión, da media vuelta y entra por la puerta doble para alcanzar las escaleras que se comunican con la planta superior del avión. Sube por ellas y entra por la primera puerta que encuentres a la derecha para alcanzar el despacho (31) del presidente.
Objetivo 2: Llevar al presidente a la cápsula.
Ya en compañía del presidente, abandona el despacho y baja por las escaleras para volver al punto donde comenzó la misión. Una vez allí, entra por la puerta de la derecha y elimina a los enemigos que te salgan al paso. A pocos metros de la cocina del avión encontrarás la escotilla que se comunica con la bodega del avión. Déjate caer por ella y avanza por la bodega hasta que encuentres la puerta que da acceso a la cápsula (32) de seguridad.
Objetivo 3: Separar al Ovni del Air Force One.
Con el presidente a salvo, abandona la bodega y regresa al vestíbulo donde comenzó la misión. Para finalizar, lanza la mina en el túnel que se comunica con el Ovni para separarlo del avión.

AGENTE ESPECIAL

Objetivo añadido: Localizar y recuperar el equipo.
Al comenzar, entra por la puerta frontal y continúa hasta que alcances la escotilla que da acceso a la bodega. Pulsa el botón B para abrirla y desciende por el hueco hasta que alcances el compartimento de carga del avión. Acaba con el guardia que encontrarás allí y recoge la tarjeta magnética que dejará al morir. Por último, pulsa el interruptor rojo (33) y espera a que suba la plataforma para recoger el maletín.

AGENTE PERFECTO

Objetivo añadido: Asegurar la ruta de vuelo del Air Force One.
En primer lugar, sube por las escaleras del avión y continúa de frente hasta que llegues a la cabina del avión. Tu misión aquí es pulsar el botón rojo, con esto conseguirás asegurar la ruta de vuelo del avión.



3. LUGAR DEL IMPACTO (CONFRONTACIÓN)

AGENTE

Objetivo 1: Activar la señal de socorro.
Tras la colisión del Air Force One, tu primer objetivo es localizar la cápsula de seguridad donde se encontraba el presidente. Para ello, arrímate a la pared de la derecha y avanza unos metros hasta que alcances una explanada. Una vez allí, elimina a los vigilantes y pulsa el botón B en la parte trasera de la cápsula (34) para activar la señal de socorro.
Objetivo 2: Eliminar al clon del presidente.
Completada la tarea anterior, regresa al punto donde comenzó el nivel y continúa de frente hasta que llegues a un estrecho camino custodiado por varios enemigos. Ahora camina por el gran tronco y avanza hasta que te reencuentres con Elvis. Al fondo de esta explanada encontrarás una cueva en la que encontrarás dos caminos posibles. Camina por el de la derecha y avanza por las nuevas cuevas hasta que encuentres al clon del presidente. Su localización no siempre es la misma, ya que cuando se percate de tu presencia empezará a correr.
Objetivo 3: Localizar y rescatar al presidente.
Una vez que hayas acabado con el clon del presidente, regresa a la explanada donde se encuentra Elvis (35) y vuelve a entrar por la cueva. Esta vez, toma el camino de la izquierda y dispara contra los robots que retienen al presidente. Ya liberado, dirige tus pasos hacia el platillo volante y disfruta de la secuencia final de esta misión.

AGENTE ESPECIAL

Objetivo añadido: Recuperar el escáner médico del presidente.
En primer lugar, dirige tus pasos hacia la amplia zona donde se encuentra la cápsula de seguridad. Desde allí, avanza por el estrecho camino de la derecha y examina la zona donde se encuentra el Air Force One para hacerte con la maleta donde se oculta el escáner médico (36) del presidente.

AGENTE PERFECTO

Objetivo añadido: Desconectar el dispositivo de interceptación enemigo.
Desde el punto donde comienza el nivel, dirígete al lugar donde se encuentra la cápsula y entra por los oscuros túneles de la derecha hasta que encuentres la nave enemiga. Elimina a los guardias que la custodian y coloca varias minas en ella para desconectar el dispositivo de interceptación.


34


35


36

MISIÓN 6

1. PELAGIC II (EXPLORACIÓN)

AGENTE

Objetivo 1: Desactivar fuente primaria de energía.
Recuperado el control de Joanna, entra por la única puerta accesible y elimina a los guardias con sigilo, antes de que se percaten de tu presencia. Avanza por el pasillo hasta que te topes con dos puertas. Entra por la de la izquierda y utiliza los rayos X en el generador (37). Si te fijas, verás que de los ocho interruptores que lo componen, cuatro son verdes y cuatro rojos. Pues bien, pulsa los de color verde y baja por las escaleras para alcanzar la planta inferior. Aquí, pulsa el botón B en el reactor y espera unos segundos a que se apague.
Objetivo 2: Desactivar GPS y piloto automático.
Con el sistema primario de energía fuera de control, entra por la nueva puerta y continúa hasta un cruce. Entra por la puerta de la derecha y sube por las escaleras para llegar a una bifurcación. Toma el camino de la derecha y abre las puertas hasta que des con la que contiene unas nuevas escaleras. Al subir por ellas, llegarás a la sala de comunicaciones. Aproxímate al lugar donde se encuentran los tres civiles (38) y espera a que uno de ellos saque una pistola para aniquilarlo. Para concluir este objetivo, sólo tienes que esperar a que uno de los civiles desconecte el GPS.
Objetivo 3: Encontrar y escapar con Elvis.
Regresa a las escaleras anteriores y entra por la primera puerta que encuentres a tu izquierda. En este nuevo cruce, toma el camino de la derecha y prepárate para afrontar un pasillo plagado de guardias fuertemente armados. Una vez que hayas atravesado el pasillo, entra por la puerta de la izquierda para llegar al hangar donde te espera Elvis con su platillo volante.


37


38


39

AGENTE ESPECIAL

Objetivo añadido: Activar el ascensor de la piscina.
Desde el punto donde comienza el nivel, atraviesa el pasillo hasta que encuentres una puerta a la derecha. Esta es la sala de control del submarino (39), en ella tienes que examinar el terminal de la pared para activar el ascensor y completar este nuevo objetivo.

AGENTE PERFECTO

Objetivo añadido: Asegurar los laboratorios y buscar los datos.
Para completar este objetivo debes dirigirte al lugar donde desactivaste el GPS. Una vez allí, baja las escaleras y detente cuando veas dos puertas a ambos lados. Entra por una de ellas y elimina la cámara de seguridad. Continúa hasta que encuentres una puerta en la pared de la izquierda. Entra por esta puerta y utiliza los puños para noquear a los científicos. Recoge los discos que dejarán al perder el conocimiento y entra por una nueva puerta. Repite la misma operación con el nuevo científico y recoge el disco para dar por zanjado este complejo objetivo.

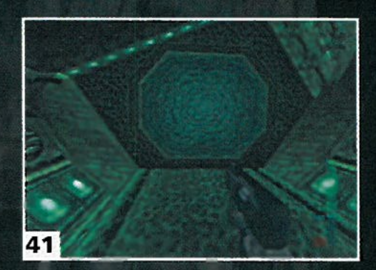
2. MAR PROFUNDO (ANULAR AMENAZA)

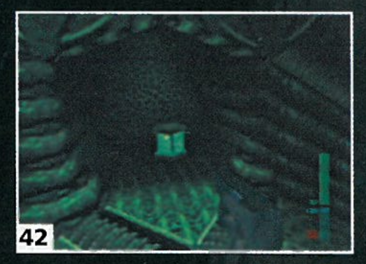
AGENTE

Objetivo 1: Reactivar los teleportales.
Atraviesa el pasillo donde comienza la misión y utiliza el Escáner IR para detectar a los enemigos que llevan un traje de camuflaje. Con la zona despejada, entra por la gran puerta y toma el camino de la derecha en la primera bifurcación. En el nuevo cruce, baja por la rampa y atraviesa los túneles oscuros hasta que encuentres la puerta que da acceso a la sala de control (40) de los teleportales. Aquí, Elvis se encargará de reactivarlos.


40

Objetivo 2: Desactivar la mega-arma Cetán.
Abandona estos túneles y entra por la puerta de la izquierda para alcanzar un nuevo pasillo de la nave. Al avanzar unos metros llegarás a un cruce. Ve a la derecha y entra en el primer teleportal (41). En esta nueva zona, elimina a las nuevas criaturas que aparecerán y atraviesa el pasillo hasta que te topes con dos nuevas puertas. Entra por la de la derecha y espera a que Elvis haga un pequeño sabotaje en el panel que controla la mega-arma Cetán.
Objetivo 3: Escapar de la nave Cetán.
Completado el objetivo anterior, abandona esta sala y avanza por la derecha hasta que encuentres un segundo teleportal. Una vez que hayas entrado por él, hablarás con el Dr. Caroll. Finalizada la secuencia, debes ser rápido ya que tendrás un límite de tiempo para abandonar la nave. Para salir, ve a la derecha y continúa hasta que llegues al comienzo el nivel.


41


42

AGENTE ESPECIAL

Objetivo añadido: Asegurar la sala de control.
En el nivel Agente Especial, para acceder a la sala donde se activan los teleportales tienes que disparar a los pequeños generadores (42) que hay dentro de esa oscura zona. Una vez que hayas completado el primer objetivo, tienes que seguir y proteger a Elvis de los ataques enemigos. Él te llevará a la sala de control donde podrás completar este objetivo.

AGENTE PERFECTO

Objetivo añadido: Devolver la personalidad al Dr. Caroll.
Para conseguirlo, debes utilizar el disco de datos en él. Después de la secuencia, tendrás un límite de tiempo para abandonar la nave. Lo mejor que puedes hacer es seguir a Elvis, que te llevará al pasillo que se comunica con la puerta de entrada a la nave.



MISIÓN 7

1. INSTITUTO CARRINGTON (DEFENSA)

AGENTE

Objetivo 1: Liberar a los rehénes.
Nada más comenzar, elimina a la criatura del hall principal y examina las dos salas de esta planta para liberar a los rehénes de su inminente ejecución. Monta en el ascensor y repite la misma operación con las salas que encuentres en la planta superior.
Objetivo 2: Recuperar arma experimental.
Para hacerte con el arma experimental debes regresar a la planta inferior. Desde allí, entra por una de las puertas de madera y examina el terminal que hay sobre la mesa para desactivar las medidas de seguridad. Ahora simplemente acércate a la vitrina de cristal (43) y recoge el arma experimental.
Objetivo 3: Desactivar la bomba.
Ahora regresa al lugar donde comenzó el nivel y desciende por la rampa hasta que alcances una bifurcación. Toma el camino de la derecha y elimina a los enemigos que se encuentran en el helipuerto. Utiliza el comunicador de datos en la parte trasera de la nave (44) y espera a que la bomba explote en el aire. Para finalizar la misión solo tienes que regresar a la bifurcación anterior y entrar por la nueva puerta.


43


44


45

AGENTE ESPECIAL

Objetivo añadido: Reactivar defensas automáticas.
Desde el lugar donde comienza la misión, da media vuelta y desciende por la rampa hasta que atravieses dos helipuertos. Al entrar por el hueco frontal encontrarás la primera ametralladora con su correspondiente panel (45) en el pasillo. Una vez que hayas examinado el panel, continúa avanzando por esta nueva zona hasta que des con el segundo panel que dará por concluido este objetivo.

AGENTE PERFECTO

Objetivo añadido: Destruir información sensible.
Regresa al ascensor y detente cuando llegues a la planta superior. En una de las puertas de este pasillo encontrarás una placa de metal. Utiliza tu láser para romperla y recoge la información sensible que se encuentra en su interior.



Guías

MISIÓN 8

1. NAVE DE ATAQUE (ASALTO)

AGENTE

Objetivo 1: Desactivar sistemas de escudo.

Al recuperar el control de Joanna, abandona la celda donde te encuentras y utiliza el cuchillo envenenado para matar al primer alienígena. Tras recoger su arma, elimina a un segundo enemigo y baja por la rampa hasta que llegues al lugar donde se encuentran los tres escudos (46). Para desactivarlos no tienes más que utilizar tu pistola contra ellos.

Objetivo 2: Acceder a los sistemas de navegación.

Ahora monta en el ascensor y recoge el rifle de asalto que te entregará Elvis. En esta nueva zona, ayuda a los compañeros de Elvis a matar a los diminutos enemigos y monta en el ascensor de la derecha para alcanzar la planta superior. Espera a nuestro entrañable marciano y entra por la única puerta accesible. En el cruce, entra por la puerta de la derecha y atraviesa varias salas hasta que encuentres una puerta en la pared izquierda. Al entrar por dicha puerta, Elvis se pondrá manos a la obra y accederá a los sistemas (47) de navegación.

Objetivo 3: Ganar el control del puente.

Completado el segundo objetivo, abandona esta sala por la puerta de la derecha y sigue en la misma dirección hasta que alcances un nuevo pasillo. Cuando llegues a una nueva bifurcación, ve hacia la derecha y detente en una sala donde Elvis tratará de asegurar el perímetro. Entra por la puerta frontal y espera a que el ascensor te lleve a la planta superior. Aquí, elimina a todos los alienígenas y espera a que Elvis se vuelva a reunir contigo.


46


47


48

AGENTE ESPECIAL

Objetivo añadido: Sabotear los motores.

Una vez que hayas accedido a los sistemas de navegación, localiza una puerta azul en el pasillo y entra por ella hasta que alcances la sala donde se encuentra el motor de la nave (48). Elimina a todos los Skedar que encuentres alrededor y dispara a las dos placas superiores para provocar una pequeña explosión.

AGENTE PERFECTO

Objetivo añadido: Abrir las puertas del hangar.

Una vez que hayas montado en el ascensor, junto a Elvis, entra por la única puerta accesible y toma el camino de la izquierda hasta que te encuentres con dos paneles de control. Si examinas el panel de la izquierda abrirás las puertas del hangar y completarás este nuevo objetivo.

MISIÓN 9

1. RUINAS SKEDAR (TEMPLO)

AGENTE

Objetivo 1: Posicionar blancos en el templo.

Una vez que hayas alcanzado el templo, avanza por la estrecha entrada y elimina a los tres Skedar con trajes de camuflaje que aparecerán. El primer objetivo de esta misión es aleatorio, ya que el orden de los pilares (49) donde hay que colocar los blancos es distinto en cada partida. Para saber con certeza cual es el correcto debes utilizar el Rastreador - R. Cuando hayas posicionado los tres blancos habrá concluido el primer objetivo de la misión.

Objetivo 2: Activar el puente.

Muy cerca del lugar donde colocaste el último blanco encontrarás una zona inferior con dos alienígenas. Acaba con ellos y camina por el estrecho camino de la izquierda hasta que tengas la posibilidad de cambiarte al camino de la derecha. Una vez que se haya acabado el camino podrás seguir caminando si te mantienes pegado a la pared, sin preocuparte por una posible caída al vacío. Alcanzado este nuevo pasillo, entra por la puerta doble de la izquierda y empuja la roca con el emblema (50) hasta colocarla sobre la baldosa marcada para la activación del puente.

Objetivo 3: Eliminar al líder Skedar.

Cuando lo hayas activado, abandona la sala donde te encuentras y ve hacia la derecha para cruzar el recién aparecido puente. Este nuevo pasillo te conducirá a una zona superior con un nuevo puente. Tras atravesarlo llegarás a una amplia sala donde te verás las caras con los alienígenas del ejército Skedar, aunque en este objetivo no será necesario que elimines a todos ellos. Por último, entra por la nueva puerta y prepárate para el enfrentamiento final con el líder Skedar.

Para acabar con él, equípate con la segadora y dispara hasta que su escudo protector se vuelva de color verde. Aprovecha estos segundos en que el jefe (51) se recupera para equiparte con la Calisto NTG y disparar contra los pinchos de cristal que hay detrás de él. Repite esta operación varias veces y disfruta de la secuencia final de esta majestuosa creación de Rare.


49


50


51

AGENTE ESPECIAL

Objetivo añadido: Acceder al interior del Santuario.

Para completar este nuevo objetivo debes dirigirte al lugar donde empujaste la roca para activar el puente anterior.

Una vez allí, trata de localizar un nuevo pasillo y dispara una granada contra el muro del fondo para abrir el hueco que te habilitará el acceso al Santuario de los Skedar.

AGENTE PERFECTO

Objetivo añadido: Destruir al ejército secreto Skedar.

Aunque ya te viste las caras con el ejército Skedar en el objetivo 3, esta vez será obligatorio que acabes con todos sus miembros.

Para que esta tarea te resulte un poquito más sencilla te aconsejamos que utilices la Segadora o el Calisto NTG.

ASIGNACIONES ESPECIALES

1. VENGANZA DE MR. BLONDE

AGENTE
Objetivo: Buscar y guiar a Cassandra al helipuerto.
Una vez que te hagas con el control de este mercenario, cúbrete en la pared de la derecha y acaba con todos los enemigos de esta planta. Ahora sí, sube por las escaleras y monta en el ascensor de la izquierda. Cuando se detenga, acaba con los guardias y permanece en el interior del ascensor hasta que suba a la planta superior. En esta nueva planta, entra por la primera puerta de la derecha y utiliza la opción desarmar para quitarle el arma a Cassandra. Junto a ella, abandona su despacho y asciende por las escaleras de emergencia a la vez que eliminas a los vigilantes que encuentres por el camino. Ve al helipuerto, donde concluirá esta misión.

AGENTE ESPECIAL
Objetivo añadido: Colocar explosivo en el ascensor del laboratorio.
Antes de montar en el ascensor de la planta baja, entra por una de las puertas accesibles y coloca la Bomba Skedar en el ascensor (52) que conduce al laboratorio para completar este nuevo objetivo. Si te ves en apuros, no dudes en utilizar la opción Oculto, que te permitirá ser invisible durante treinta segundos.

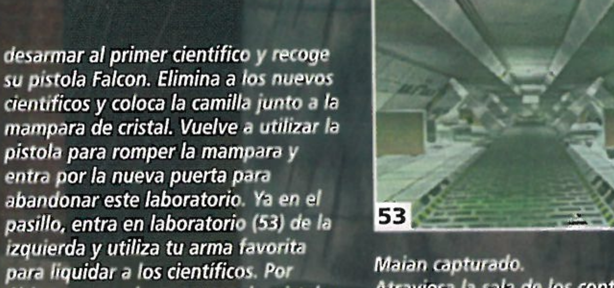

52

AGENTE PERFECTO
Objetivo añadido: Eliminar al capitán de dataDyne.
Una vez que hayas colocado el explosivo, monta en el otro ascensor y elimina al guardia que te disparará desde el ascensor de enfrente para dar por zanjado este nuevo objetivo.

2. MAIAN S.O.S.

AGENTE
Objetivo: Activar la señal de socorro.
En esta peculiar misión controlarás al simpático Elvis. Para completar este objetivo tienes que dirigirte al hangar secreto. Desde ahí, localiza un ascensor y monta en él para alcanzar una nueva planta. Aquí, entra por la puerta que se comunica con la sala de monitores y activa la señal de socorro.

AGENTE ESPECIAL
Objetivo añadido: Sabotear el experimento médico enemigo.
En primer lugar, utiliza los puños para desarmar al primer científico y recoge su pistola Falcon. Elimina a los nuevos científicos y coloca la camilla junto a la mampara de cristal. Vuelve a utilizar la pistola para romper la mampara y entra por la nueva puerta para abandonar este laboratorio. Ya en el pasillo, entra en laboratorio (53) de la izquierda y utiliza tu arma favorita para liquidar a los científicos. Por último, rompe la mampara de cristal y dispara a la camilla.



AGENTE PERFECTO
Objetivo añadido: Destruir al platillo Maian capturado.


53

Atraviesa la sala de los contenedores y detente cuando llegues al hangar. Desciende por la rampa metálica y utiliza tu arsenal para destruir al platillo capturado.

3. GUERRA!

AGENTE
Objetivo: Matar al rey Skedar 1.
Tu primer cometido es activar el puente, como ya hiciste durante el juego normal. Ahora atraviesa dicho puente y dirígete a la sala del generador (54) para enfrentarte al primer clon del líder Skedar. Utiliza la Mauler con el disparo recargado y dispárale a la cabeza para que se incline ante ti.

AGENTE ESPECIAL
Objetivo añadido: Matar al rey Skedar 2.
Con el primer clon derrotado, da media vuelta y sube por la rampa que conduce a la estancia donde se encuentra el ejército Skedar. En este punto te verás las caras con el segundo clon, que podrás derrotar fácilmente si sigues los pasos que te indicamos en el objetivo anterior.

AGENTE PERFECTO
Objetivo añadido: Matar al rey Skedar 3.
El último objetivo es liquidar al auténtico líder Skedar, que si recuerdas se encontraba en una sala contigua al lugar donde te enfrentaste al ejército Skedar. Para acabar con él


54

debes usar la misma táctica que utilizaste durante el juego normal, es decir, disparar hasta que su escudo se vuelva verde y utilizar el Calisto NTG contra los pinchos superiores cuando el líder Skedar quede paralizado.

4. EL DUELO

AGENTE
Objetivo: Derrotar al guardia de dataDyne.
Para acabar con este alto mando de la infantería de dataDyne no tienes más que moverte de un lado a otro de la sala y esperar el momento adecuado para acertarle con un disparo. No dejes que te gane terreno.

AGENTE ESPECIAL
Objetivo añadido: Derrotar a Jonathan Dark.
Cuando veas aparecer a Jonathan, sigue sus pasos y esquiva los disparos de su Magnum. Aprovecha el momento en que se detiene (55) para efectuar una tanda de disparos contra él. Misión cumplida.

AGENTE PERFECTO
Objetivo añadido: Derrotar a Trent Easton.
Nada más comenzar, cúbrete en la pared y permanece oculto durante unos segundos, ya que la buena


55

puntería de Trent puede jugarte una mala pasada. Cuando empiece a buscarte, abandona tu escondite y dale un disparo letal.





A SANGRE FRÍA™

Una nueva Misión Imposible

"Unos golpes en mi espalda me despertaron súbitamente. Algo había salido mal, y aunque sabía que mi misión en Volgia no había terminado aún, por más que lo intentaba no conseguía recordar los detalles..." Cord, John Cord, el famoso espía británico se encontraba en una situación desesperada de la que sólo le podía salvar su experiencia como agente secreto. Poco a poco comenzó a recordar: el terrible plan para desatar una 3ª Guerra Mundial, el despiadado Nagarov, la trinefelina, el interrogatorio...

LA REFINERÍA


1

Kostov, el líder de la resistencia, me ayudó a infiltrarme en la mina con un plan sencillo: mientras él hablaba, yo tenía que pasar desapercibido ante la mirada del guarda, así que lo más sencillo era agacharse y avanzar bajo su ventanilla. Una vez dentro, y después de leer la nota sobre Kiefer, avancé hasta una habitación custodiada por un agente de seguridad. Obedecí sus órdenes y no dudé en meterme en la sala de duchas y mantenerme oculto hasta que se fue uno de los soldados. De este modo fue más fácil noquear al agente de guardia, registrarlo y bajar al piso inferior en el ascensor.

En el piso de abajo las cosas estaban un poco mejor, con los técnicos pendientes del partido de fútbol, y después de dejar fuera de combate al guardia de la planta baja, sólo tuve que investigar cada habitación hasta encontrar un camino hacia la sección B de la mina. Interrogando a los guardias y utilizando el rémora con los terminales informáticos pude conseguir más información sobre Kiefer, el agente americano desaparecido, y después, continué mi camino hasta el almacén. Una vez allí, me detuve a hablar con el responsable hasta sonsacarle información sobre el agente escapado, para más tarde pasar a la sala de disparo, donde, no sin antes retirar un escudo protector de la ventana, puse a prueba el acelerador de partículas gracias a un perno que encontré en la misma sala. El cristal de la ventana saltó en mil pedazos (1). Un nuevo camino se abría frente a mí y, al otro lado de la ventana, pude comprobar que faltaba un cable de comunicaciones. Para conseguir el cable me vi obligado a amenazar con mi pistola al encargado y, tras recoger un garfio que había en el almacén, utilicé nuevamente el acelerador para tirar la cuerda hasta el lado opuesto del barranco. Pasar colgado por él sería coser y cantar.

En la sección B una enigmática mujer hablaba con Tolstov, era Chi, que más tarde nos sería de gran ayuda. Tras interrogar al doctor y descubrir que tenía una hija, accedí al terminal principal con el rémora para investigar sobre la rehén: el único modo de pasar a la siguiente estancia, que se había convertido en un hervidero de soldados enemigos. Si no eres capaz de salir de una situación por ti mismo, lo mejor es pedir ayuda a tus amigos, y la resistencia volgiana tenía un hombre a mis servicios. Un mensaje para Kostov y de nuevo el camino estaba libre. En la primera puerta del pasillo de la derecha pude hablar con una encargada del servicio técnico que me sería de gran utilidad, sobre todo para entrar en la computadora y buscar información sobre los ascensores.

Esta planta estaba plagada de guardias patrullando, así que no tuve más remedio que desenfundar mi arma y deshacerme de cuantos se cruzaron en mi camino, sin olvidarme de registrar sus cadáveres, al menos para obtener un mechero, unos cuantos cargadores y algún que otro botiquín.

Habiendo examinado los tres ascensores de la planta y el dispositivo del fusible, el único modo de encontrar a nuestro contacto era bajar a la mina. Una vez en los túneles, la única forma de evitar ser descubierto era avanzar agachado y


2

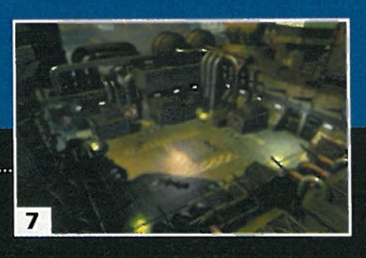
EL CUARTEL DE SEGURIDAD

El único modo de entrar en el cuartel enemigo era a través de las alcantarillas, así que me dejé guiar por Kostov hasta la entrada más cercana y me introduje en el subsuelo, donde tuve que sortear a los robots de guardia hasta entrar en el edificio. Por primera vez necesité eliminar estos molestos dispositivos de seguridad, para lo que coloqué una mina EMP en el punto de recarga y esperé a que un robot se acercase hasta quedar fulminado, ahora sólo tenía que repetir la secuencia con el elemento restante. De ahora en adelante ése sería el método de vencer a nuestros enemigos mecánicos, y siempre sin olvidar recuperar cada mina después de utilizarla.
Saliendo hacia la sala de recarga y después de atravesar un pasillo, en el que ignoramos dos puertas, llegamos hasta la celda de Alexandra (5). La hija de Tolstov me explicó su situación: estaba retenida por los volgianos para obligar a su padre a trabajar con la trinefelina. Mi siguiente paso fue comprobar que la puerta estaba cerrada, y tras fracasar con el rémora, sólo pude volver al calabozo y pedir consejo a Alex. Su plan era tan simple como efectivo, ya que desde su posición podía llamar a un guardia que abriese la puerta, y nuestra labor

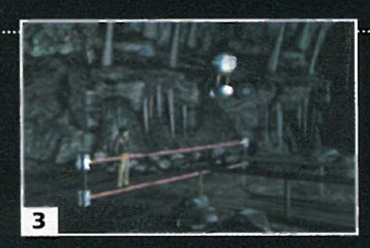


se limitaba a esperar ocultos tras un caja y dejar fuera de combate al volgiano. Hecho esto, tenía ganado el acceso al resto del edificio, con lo que pude registrar el almacén y hacerme con la llave de una alcantarilla.
En el piso de arriba necesité extremar las precauciones al máximo (6), ya que todo estaba plagado de soldados enemigos dispuestos a dar la alarma en cuanto oyesen mis disparos. Ya en el vestíbulo principal del edificio, me pude detener a hablar con uno de los oficiales, y después de descubrir un detector de metales bajo el que no debía pasar en ningún caso, continué mi camino por las escaleras hasta el piso superior, donde saltaba la alarma de intruso con mi sola presencia.
De vuelta en el vestíbulo, la única ayuda que podía recibir para desactivar las armas automáticas era la de los soldados, así que no dudé en sacarles toda la información posible.





Lo más curioso fue comprobar cómo la información que necesitaba era la que custodiaba el oficial de las duchas, localizados los controles de las armas y enterado de que guardaba su tarjeta de seguridad en las taquillas adyacentes, ya estaba un poco más cerca de sacar a Alexandra de allí. Los hechos se precipitaron rápidamente: encontrar el nombre del oficial en una pequeña sala de conferencias, utilizar el rémora para conseguir su clave y acudir a la taquilla para hacerme con el pase. En el piso de abajo gané acceso hasta la sala de energía, donde utilizar el rémora para desactivar las armas que hacían guardia en las escaleras superiores.
Ahora sólo tuve que repetir el primer itinerario y pasar con velocidad bajo las ametralladoras. Una vez en el piso de arriba, atravesé la puerta (7) intentando ignorar al guardia y me encontré plantado frente a una escalera de mano que colgaba del techo. Para acceder a ella tenía que arreglármelas con cualquier herramienta, por lo que me sirvió la llave de alcantarilla que había conseguido en el almacén de la planta inferior.
Desde el piso de arriba el único camino posible me llevó hasta una rejilla en el suelo por la que observar una conversación entre Nagarov, Chi y su matón Lukyan. Después de estas revelaciones, pude volver al piso de abajo, aunque esta vez los guardias estaban alerta y me dispararon sin previo aviso. Cuando conseguí abrirme camino hasta la sala donde la conversación había tenido lugar (deshaciéndome antes de un oficial que cuidaba la estancia) me di cuenta de que el virus no funcionaba por problemas de protocolo informático. La única solución era volver a la oficina principal y cargar los nuevos programas en el rémora. Hecho esto solo faltaba hacerse con el dispositivo de datos.
En una computadora similar al ordenador principal estaba justo lo que necesitaba, aunque de momento no podía hacerme con ello sin la herramienta adecuada. En el piso inferior y después de eliminar a tres guardias encontré lo que buscaba: en los cajones del almacén alguien había escondido el kit de desconexión. Volver al piso superior, retirar el disco duro y huir fueron una tarea sencilla comparado con lo anterior, así que no me costó pasar al siguiente nivel.



mantenerme fuera de la vista de mis enemigos, dándoles esquinazo en la primera puerta que encontré, que llevaba a la cantina (2). Éste era el lugar designado por Kostov para encontrarnos mi contacto y yo, así que después de descubrir nuestra identidad no tuvimos más que informarnos sobre el funcionamiento de los ascensores auxiliares y trazar un plan para evitar las patrullas.
Entonces me di cuenta de que habían soltado a los robots patrulla para detenerme: una dificultad añadida que sólo podía evitarse cortando los accesos al piso superior, de modo que no tuve más remedio que volver a la planta de arriba y activar el ascensor auxiliar. Extraer el fusible del montacargas y regresar a la planta de abajo en el pequeño elevador eran mis únicas alternativas, así que no tardé en encontrarme como antes, aunque esta vez los robots habían perdido mi pista.
Tras demostrar que seguía en buena forma y noquear al guardia que me daba la espalda, tuve que desenfundar mi arma y deshacerme



del resto de soldados que cubrían el extremo opuesto del puente. Al otro lado pude descubrir un enorme artefacto de utilidad desconocida, al que le faltaba una célula de energía para poder funcionar. Peor aún fue continuar por el único camino libre y sortear las ametralladoras automáticas en el momento en que el láser no funcionaba (3) para descubrir que la puerta metálica estaba cerrada y que Kiefer yacía muerto en el suelo(4). El agente americano no había podido escapar de los hombres de Nagarov, aunque aún conservaba la célula de energía que ponía en funcionamiento el taladro de fusión. Volver a la máquina y ponerla en funcionamiento no fue tarea fácil, sobre todo porque los robots comenzaban a pisarme los talones.
Recién abierto el camino hacia la salida de la mina, la única solución fue correr como loco sin volver la vista atrás hasta montarme en un vagoneta y escapar a toda velocidad. Al menos de momento, me encontraba a salvo.

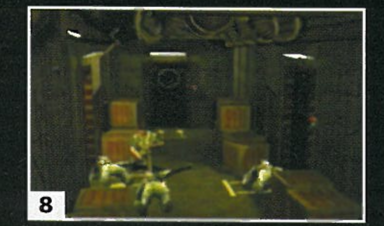
Consejos para utilizar la guía

Aunque nosotros conozcamos el itinerario, nuestro personaje sólo reconocerá los datos después de haberlos comprobado por sí mismo, así que resulta imprescindible seguir un orden para resolver determinadas situaciones, de otro modo, podríamos encontrarnos con que no tenemos las opciones de conversación o la base de datos del rémora actualizadas, y somos incapaces de conseguir la información que necesitamos. Para interactuar con algunos elementos del escenario puede que nos encontremos con problemas de colocación (sobre todo si miramos hacia un personaje o una puerta, y el juego nos guía de manera automática hasta ellos, así que debemos probar hasta encontrar una colocación adecuada). Tampoco debemos buscar vías alternativas, ya que la aventura está construida de modo lineal, y aunque la mayor parte de niveles permite que los reconozcamos por completo, al final lo único que conseguiremos será alertar a los soldados volgianos o, peor aún, perder tiempo en los escenarios con cuenta atrás.
En cuanto a las secuencias de acción, lo más recomendable será que aprovechemos la posibilidad de salvar la partida en cualquier momento del juego, ya que en la mayoría de los enfrentamientos nuestros enemigos parten con ventaja y resulta complicado vencerles. Cada vez que tengamos que hacer uso de nuestro arma lo mejor será desenfundarla con antelación y caminar mientras apuntamos, una vez que veamos a los soldados, tenemos que ser conscientes de que en cuanto estén a nuestro alcance comenzarán a disparar, así que lo más práctico es disparar como un loco hasta eliminar a los soldados de cada pantalla, esperar un tiempo con el arma a punto por si llegan más volgianos alertados por los disparos, y registrar los cuerpos de los abatidos para recuperar botiquines y munición. Y del mismo modo debemos actuar cuando nos enfrentemos a los temibles robots de vigilancia.

SOBRE EL TREN DE CARRETERA


10

Para ganar acceso al interior del vehículo tuve que colocar una bomba lapa en la puerta e inmediatamente después alejarme para evitar ser alcanzado por la onda expansiva. Una vez dentro, comencé a buscar el detector de incendios. Era un aparato de luces parpadeantes que se encontraba tras un largo corredor. Ahora, por fin, le dí uso al mechero del guardia de seguridad.
En cuanto sonó la alarma una encargada llegó a reparar la máquina: el momento ideal para tener una conversación.
Preparé mi arma y me dirigí al ascensor con paso firme. En la siguiente sala me esperaban dos guardias dispuestos a acabar conmigo, un riesgo menor comparado con los robots de las estancias siguientes. Después de acabar con ellos, gracias a la mina EMP, pude entrar en la sala de comunicaciones, donde utilicé mi rémora. Tras demostrar mi buena puntería con unos cuantos guardias (8) pude abrirme camino hasta la sala de control de armas, el lugar donde obtener información sobre el cañón de la parte superior.
El único camino posible me llevó hasta un prisionero que me dió información esencial para mi misión. Aunque las cosas habían empeorado: alguien había activado una bomba y no tenía tiempo para detenerme a charlar. En la siguiente sala comprobé la identidad del prisionero en la consola, y después de descubrir que sus posesiones estaban en la taquilla número 23 utilicé mi ordenador para abrirla y conseguir la sonda. En la salida del vagón 5 descubrí un láser que bloqueaba el camino hasta el siguiente coche: para desactivarlo la única solución era utilizar el rémora en la sala de comunicaciones. Por fin en el siguiente vagón, le di su merecido al primer robot. Bajando por el ascensor hacia la bahía de carga encontré un guardia y un técnico. Después de liquidar al primero y hablar con el segundo utilicé el rémora para detectar la caja que buscaba. Utilizando el segundo ascensor, y despachando a los tres soldados que hacían guardia, llegué hasta la caja número 66 donde, por fin, pude utilizar la sonda. Subiendo por la escalera de mano conseguí acceder a la sala de armas donde pude dirigir un disparo al cañón que había sobre el vagón 4: ahora tenía libre el acceso del techo (9).
Eliminando a los volgianos que custodiaban el camino me abrí paso hasta el coche 3, en el que encontré una nueva escalera por la que descender al interior. A través de la puerta más grande, y de nuevo utilizando un ascensor, encontré el muelle de atraque de vehículos. Tuve que deshacerme de unos cuantos guardias y robots hasta poder utilizar el rémora y así eliminar las cerraduras de seguridad de algunas puertas. Esto me llevó al segundo vagón, en el que encontré los lanzamisiles (10). Utilizando el rémora conseguí abrir la trampilla superior, y amenazando al técnico logré hacer descender el ascensor hasta el almacén de misiles y así llegar a la tercera lanzadera. De nuevo el rémora era la única solución para abrir la trampilla inferior, aunque no pude utilizar la plataforma de mantenimiento porque me hacía falta una orden que sólo podía darme el


8


9

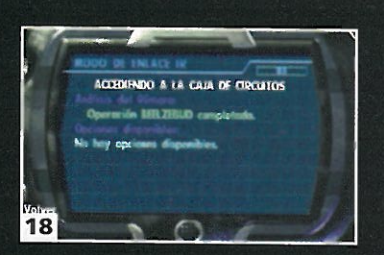
EL ALMACÉN

Para entrar en el almacén tuve que crear una distracción cerrando el capó del camión que se encontraba aparcado junto a mí (12). Después de dejar fuera de combate al soldado que hacía guardia junto a la puerta me hice cargo del superviviente. Una vez abierta la puerta con la inestimable ayuda del rémora, entré en el edificio intentando pasar desapercibido y comencé a hablar con el primer técnico que encontré. El resto de la información la pude obtener utilizando el rémora en la consola, en el momento en que descubrí que necesitaba una identificación falsa o un número clave. En el nivel inferior del almacén (13) encontré una puerta bloqueada cuyo número se podía conseguir interactuando con el rémora.
De nuevo en el piso de arriba (14) utilicé el número para conseguir la identificación falsa y así abrir la puerta. En la siguiente habitación mi única compañía era el cuerpo inerte de un técnico, aunque entre sus pertenencias aún se encontraba la tarjeta de identificación que andaba buscando. De este modo pude engañar al guardia que me pidió que me identificase, y así pasar a la siguiente estancia y hacerme con un cable.
Otra vez en el ascensor, y en el nivel beta, me abrí camino a través de la trampilla que estaba iluminada en rojo, engañando a un técnico que me pidió la identificación (15).
Para descender por el hueco del ascensor utilicé el cable enganchado en una escarpia de la pared (16). Como mi cable se rompió ya no podía volver a los niveles superiores, así que solo tenía una posibilidad: utilicé el software BEELZEBUB (17 y 18) y así conseguí atravesar la puerta. Los robots que me atacaban ahora podían ser eliminados a disparos (19), así que no me resultó difícil llegar hasta la habitación donde se encontraba el ordenador portátil.
Cuando terminé de leer el correo electrónico tuve que poner a prueba todos mis reflejos, ya que tenía que perder de vista a un gigantesco robot programado para acabar con los intrusos. La clave del correo electrónico me sirvió para abrir la caja fuerte y así conseguir un fusible. En la sala del brazo mecánico tuve que utilizar mi rémora para conectar la maquinaria. Ahora sólo tenía que regresar por donde había venido, colocar el fusible y activar las cápsulas. Éste era el momento de enfrentarse a mi enemigo mecánico. Otra vez en la sala del brazo (20) tuve que hacer de cebo y esperar a que el robot se encontrase en la trayectoria de la grúa para activar la palanca y electrocutarle.
Registrando sus restos pude encontrar el chip que necesitaba para abrir la puerta bloqueada del ascensor. En este momento me encontraba en una


12

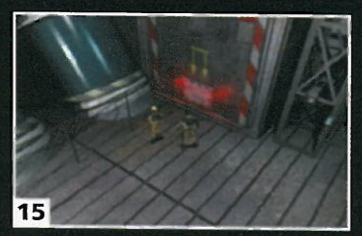

14


16



18


13


15


17



19


11

técnico del piso de arriba. Así accedí al tejado a través del lanzamisiles, donde tuve que dar esquinazo a unos cuantos robots, para abrir la puerta que daba acceso al primero de los vagones. Primero eliminando a un guardia por sorpresa y después acabando con el que retenía a Chi, pude continuar con mi misión hasta hacerme con las llaves de la caja fuerte. En la sala de comunicaciones Chi y yo utilizamos las llaves que habíamos encontrado en la caja. Volvimos al lugar en el que ella había sido tomada como prisionera y entramos en la celda número 4. Después de descubrir que la trampilla estaba bloqueada volví a la primera celda y utilicé el rémora. Con la trampilla abierta solo tuve que ascender por la escalera, acabar con unos cuantos guardias y abrirme paso hasta los controles del tren (11).

Cómo utilizar los interfaces: Rémora y diálogo

El sistema de comunicaciones integrado que porta Cord en su muñeca es un pequeño ordenador que nos permite consultar la base de datos en cualquier momento. Sin embargo, serán contadas las ocasiones en que tengamos que utilizarla durante el juego y sólo en ese caso, el sistema más cómodo será pasar por todos los personajes en orden hasta abrir nuevas opciones. Tampoco la opción de comunicaciones resulta muy complicada, y termina por limitarse a la recepción de correo (automática) y a la solicitud de ayuda. Por contra, la conexión por infrarrojos resulta muy necesaria, y basta con interactuar con las consolas del enemigo para entrar en su sistema operativo. Una vez dentro tenemos acceso al control de puertas y sistemas de seguridad, así que basta con pedirle que actúe (o seguir el color de los iconos) para conseguir abrir el paso hacia los siguientes niveles.

Por último no debemos olvidar que cada vez que nos conectamos, se activa un radar que nos indica la posición de estancias y enemigos, así que en cualquier momento podemos tomar esta medida de precaución para evitar embarazosos encuentros con el ejército volgiano.

Para conversar con los personajes de «A Sangre Fría» debemos tener en cuenta que los diferentes temas se irán abriendo (y agotando) según descubramos nuevos elementos en el juego. Precisamente por esto, no debemos tomarnos a la ligera el tema que escogemos, ni el orden de la conversación, ya que de eso dependerá que tengamos o no que volver a hablar con cada personaje. Y sobre todo debemos escuchar atentamente lo que nos dicen, porque la mayor parte de los interlocutores no volverán a repetirnos la información, poniéndonos en un aprieto si no lo recordamos.

Si después de recorrer los temas disponibles no hemos conseguido la información que buscábamos, no podemos olvidar que siempre podemos amenazar con nuestro arma con R1 (sacar el arma) y X (interactuar) y así conseguir que se comporten de manera diferente.

Por último, también tenemos que reseñar la importancia de las conversaciones que se desarrollan mediante vídeos, algunas de las cuales también nos darán información relevante para, después, poder hablar con los personajes sobre determinados temas.


20


22


25

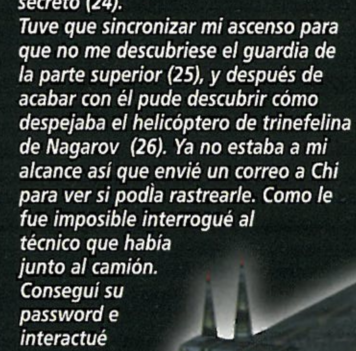

26

plataforma, desde la que tuve que descender para acabar con los guardias que custodiaban dos terminales. Después de interactuar con la primera y conseguir información sobre Oliakov, hice subir la celda número 8. El prisionero que se encontraba en esta celda se había vuelto loco. Así que me costó bastante conseguir que me ayudase para pasar a la siguiente estancia. Al fin conseguí que jugase conmigo y se subiese a la plataforma 11 (21), que yo hice elevarse en el aire desde la terminal. No fue muy difícil convencer a Oliakov para que hiciese lo mismo conmigo y me permitiese saltar hasta la siguiente localización (22). Allí descubrí a qué se referían cuando hablaban de los "experimentos"; unas horribles criaturas flotaban en un líquido viscoso en cada una de las cápsulas de la sala (23).

Entonces entró Nagarov, sujetando a Alexandra como escudo, y tan rápido como hablé con él, consiguió desaparecer de mi vista.

Ahora había un técnico en la sala de los mutantes: mi única oportunidad de atravesar la puerta bloqueada. Una vez allí me encontré en una habitación sin salida en la que sólo había un armario con un arma dentro. Después de registrarlo por todas partes abrí una de sus puertas e interactué con la ametralladora para abrir un pasaje secreto (24).

Tuve que sincronizar mi ascenso para que no me descubriese el guardia de la parte superior (25), y después de acabar con él pude descubrir cómo despejaba el helicóptero de trinefelina de Nagarov (26). Ya no estaba a mi alcance así que envié un correo a Chi para ver si podía rastrearle. Como le fue imposible interrogué al técnico que había junto al camión. Conseguí su password e interactué varias veces con la consola. Por fin había encontrado la tecnología NEPHJAM, que desactivé inmediatamente. A partir de entonces solo tuve que pasar a la parte superior y esperar a que Chi me recogiese en su propio helicóptero.




23

21

24



DE NUEVO EN LA REFINERÍA


27

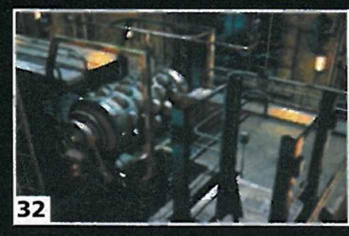

29


31


34

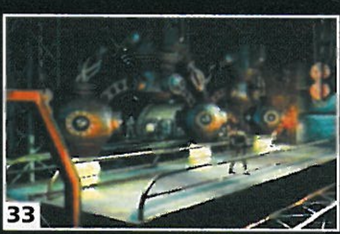

28


30


32


35

Como no pudimos abrir la puerta metálica y Gregor no tenía ninguna idea, continuamos nuestro camino por el único túnel libre (27). Después de activar un par de veces la palanca, tuvimos que obligar a un técnico a que nos mantuviese abierta la puerta de acceso a la refinería. Evitando los láser y a través del puente, Gregor y yo llegamos hasta la ametralladora con sensores de movimiento (28): el momento en que tuvimos que separarnos. Mientras Kostov hacía de cebo yo crucé con velocidad el puente, escondiéndome entre las cajas. En ese momento la pasarela fue destruida.
A lo largo del túnel tuve que deshacerme de unos cuantos guardias hasta llegar a una consola con la que interactuar para abrir la puerta metálica. Allí me encontré con un ascensor bloqueado por un contenedor que había caído. Después de golpear la consola y hablar con los técnicos hice que se moviese la tercera grúa, liberando el camino del montacargas. Una vez en la refinería (29), tomé una de las escaleras y llegué hasta una ventana rota (30). Tolstov me desveló información interesante sobre su hija y la base de submarinos, justo antes de que llegase un guardia a investigar. Tuve que hacerme cargo de él, lo que provocó que muy pronto llegase un robot que acabaría con el doctor de un disparo (31).
De nuevo en el exterior, descendí hasta el vestíbulo principal y acabé con el robot utilizando la mina EMP. Registrando el cadáver de Tolstov pude encontrar una tarjeta de identificación que me daría acceso al primer piso.
En el hall principal y a través de la escalera pude acceder hasta una cinta transportadora desde la que saltar a una tubería antes de ser triturado (32). Una vez más puse a prueba mi puntería con unos cuantos volgianos (33) y continué mi camino por la cinta transportadora hasta encontrar una palanca y más tarde, una plataforma en la que colocar la bomba, justo sobre el reactor de trinefelina.
Con la cuenta atrás en marcha salí a tiempo para ayudar a Gregor en una situación complicada y acompañarle hasta el edificio de oficinas (34). En este punto sólo tuve que desandar el camino de mi primera visita (35) hasta llegar a la salida principal, eso sí, poniendo especial atención para no morir en la explosión del reactor (36).


33


36

LA BASE CENTRAL



Subiendo por las escaleras me encontré con un panorama desolador: numerosos guardias cubrían el acceso principal, así que mi única solución era moverme entre las sombras para llegar hasta la verja de la parte superior (37). Una vez que se hubo marchado el volgiano de guardia, pude acercarme hasta la rueda apoyada contra la alambrada. Tras investigar un par de veces, descubrí un agujero suficientemente grande como para que pudiese pasar a través de él. Las cajas me dieron la protección necesaria y con una rápida maniobra me encaramé a la escalera hasta el tejado del edificio de mantenimiento (38).
A través de una de las ventanas pude ver a un guardia viendo el partido por televisión. No me costó hacerle subir moviendo unas cuantas veces la antena y una vez arriba le eliminé de manera silenciosa. Cuando le registré pude encontrar el pase que necesitaba para entrar en el edificio de mantenimiento. Así que me dirigí directamente junto al televisor para encender y apagar la luz varias veces. Los guardias que vinieron atraídos por los destellos cayeron en mi emboscada antes de poder darse cuenta.
En el otro edificio tuve que acabar con algunos de los robots, a los que llamé utilizando la consola del técnico. Hecho esto volví al exterior y abrí la llave del gas que había en la pared de uno de los edificios. Después de provocar un pequeño incendio con el mechero, ya tenía el reclamo perfecto para los misiles termo-dirigidos (39).
Dentro del bunker pude acceder a la consola, y en el túnel del monorrail asistir a un enfrentamiento entre Chi y Gregor, que acabó con la muerte de éste. Después de descargar la clave desde el rémora a la puerta (40), me abrí camino hacia el monorrail, subí por la escalera de mantenimiento y eliminé a guardias y minibots por igual.
Chi me ayudó a bajar en el ascensor personal para que yo accediese a la consola y pudiera abrir las puertas de carga. Después de acabar con unos cuantos robots, conecté el teleférico y me di la suficiente prisa como para salir a la terraza, correr hasta la parte trasera y subirme al techo de un salto.


37


38

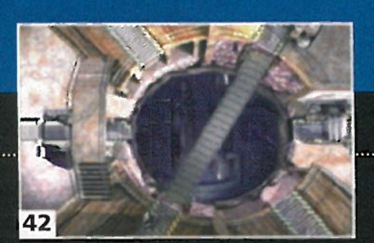

39


40

LA BASE DE LA ISLA

Tras ocultarme junto a unas cajas para evitar ser visto, me deshice silenciosamente de un guardia. Y después hice los siguientes movimientos en el puente para abrirme paso hacia el complejo principal (41 y 42):
1. Tres pasos en cualquier dirección.
2. Cruzar sin ningún movimiento.
3. Dos posiciones en el sentido contrario a las agujas del reloj.
4. Cruzar sin movimiento.
5. Una posición en el sentido de las agujas del reloj.
Allí me hice con la batería de emergencia, eliminé al robot que hacía guardia y llamé al ascensor. Para conseguir que funcionase tuve que insertar la batería (43) de emergencia y una vez en el piso de abajo encontré un ascensor que no funcionaba. Para llamar la atención del técnico tuve que hacer girar la válvula, hablé con él y volví a girar la rueda para tomar el ascensor hasta el piso de abajo. En esta planta me enfrenté a robots y soldados, aunque ninguno pudo evitar que llegase hasta el ascensor que llevaba a la zona de seguridad (44) y después a la sala de interrogatorios. En esta sala hablé con un técnico para encontrar la habitación de control de puertas, en la que tendría que realizar una complicada secuencia para aislar a los robots de patrulla:
1. Bloquear puerta 4 cuando el robot se encuentra en la sala de la izquierda.
2. Bloquear las puertas 9 y 10.
3. Esperar a que el robot llegue al pasillo anterior y bloquear la puerta 7.
4. Bloquear la puerta 12 cuando el robot llegue a la parte derecha.
5. Desbloquear la puerta 11.
6. Desbloquear la puerta 9.
Entonces pude llegar hasta el ascensor principal, en el que descender hasta el muelle para descubrir que había demasiados guardias para poder pasar.
En el nivel del reactor (45) accedí a la consola y desbloqueé la sala de la bomba. De nuevo pude hablar con un técnico que esta vez me dio información sobre la bomba auxiliar.
En el piso superior desactivé la bomba auxiliar utilizando la rueda de la pared e inmediatamente después regresé al nivel del reactor.
Desactivada la bomba principal, pude observar cómo los guardias venían a buscarme así que di un rodeo utilizando el ascensor interior para llegar hasta el muelle (46), en el que eliminé al único guardia que había quedado. A partir de este momento mi aventura dejó de ser un recuerdo para desarrollarse en tiempo real.


41


42


43


45


44


46

ESCAPAR DE LA BASE

Después de hablar con Alexandra y tomar el ascensor hasta el muelle, descubrí que el puente no permitía el acceso hasta el helicóptero. La consola de la sala de mando (47) me permitió elevar la pasarela, no sin antes haber insertado la batería de emergencia que tuve que recuperar en el piso superior.
De camino al helicóptero (48) me crucé con unos guardias a los que abatimos entre Chi y yo, aunque sin poder evitar dañar el aparato. Tras investigar la pieza dañada en la consola de la sala de mando, accedí a la fábrica para conseguir una bomba lapa y la pieza que necesitábamos. Con la bomba liberé a Alex de su prisión y colocando la pieza en el lugar adecuado (49), pude hacer que el helicóptero despegase y así, escapar de la isla en el momento justo.


47


48


49

EL SUBMARINO

Después de un espectacular aterrizaje sobre la cubierta, bajamos al puente principal por el agujero que había abierto con mi disparo (50).
En el extremo derecho había una puerta de seguridad. Cuando Chi comenzó a desactivar la cerradura (51) un soldado nos sorprendió desde el ascensor, poniendo a prueba nuestros reflejos. A través de la zona de mantenimiento y en la planta inferior pude echar un vistazo a una caja fuerte que se encontraba bloqueada por una clave.
En la parte delantera del submarino había otra caja de caudales para la que tampoco tenía acceso, así que regresé a la sala de torpedos. Después de ver cómo Lukyan y Chi huían en el ascensor, entré en la sala de seguridad y tuve una rápida conversación con el capitán (52), que me dió las claves para abrir las cajas fuertes.
Tras haber conseguido una de las llaves de interrupción del lanzamiento, volví al puente principal con la seguridad de haber encontrado el método de abortar la operación. Sin embargo, por el camino, Lukyan se abalanzó sobre mí arrebatándome el arma y tuve que hacer uso de mis puños hasta arrojarle sobre una turbina, y así acabar con él de una vez por todas (53).
Después de utilizar la llave en la consola principal, Nagarov apareció frente a mí, confesándome que había ocultado la llave que faltaba. Una explosión le dejó atrapado contra la barandilla del puente, permitiéndome registrarle y encontrar una pequeña llave. En este momento comenzó la cuenta atrás para el lanzamiento, así que tenía que moverme deprisa.
Bajé hasta la caja fuerte que seguía cerrada (54), conseguí la otra llave y detuve a tiempo el lanzamiento. Cuando ya creía que todo había salido bien estalló la alarma de explosión del reactor. Tenía poco tiempo. Así que corrí desesperadamente hasta la planta inferior donde rescatar a Chi con la llave de Nagarov, y subir con ella a la cubierta del submarino.
Alexandra nos sacó de allí momentos antes de que todo volase por los aires, terminando por fin con la amenaza de una Tercera Guerra Mundial, y permitiéndome llevar a cabo mi pequeña venganza contra el traidor que había intentado echar por tierra nuestra misión. Mis días al servicio del MI6 habían terminado.


50


51


52

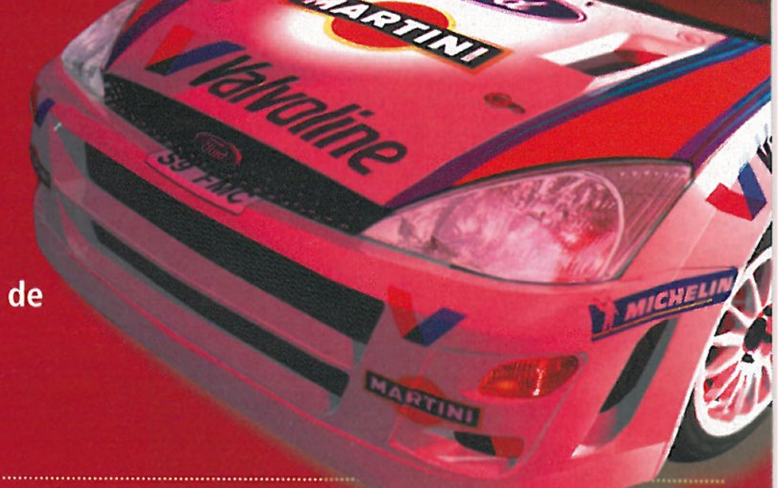

53


54



Guías

colin | mcrae | rally | 2.0



Rally en estado puro

Todo está preparado para que la nueva temporada del campeonato mundial de rallies arranque en PlayStation. Para celebrar un acontecimiento de tal magnitud, en este número te ofrecemos una guía completa con las técnicas de conducción necesarias para alcanzar el ansiado primer puesto en el podium de los campeones.

SELECCIÓN DE COCHE

FORD FOCUS
CATEGORÍA: ....WRC .
TRACCIÓN: ....4 X 4 .
POTENCIA: ....300 C .V .
PESO: ....1230 Kg
Esta flamante creación de la prestigiosa firma americana es el coche (1) estrella del juego. Sus bazas son su excelente estabilidad, velocidad punta y maniobrabilidad. Todas estas virtudes, unidas a su compacto chasis y su suspensión inteligente, le convierten en el coche más recomendado para disputar el campeonato. En cuanto a sus defectos, la lentitud en reincorporarse a la pista después de colisionar es, sin duda, su asignatura pendiente.

MITSUBISHI LANCER
CATEGORÍA: ....WRC
TRACCIÓN: ....4 X 4
POTENCIA: ....300 C .V
PESO: ....1260 Kg
Una temporada más, la ingeniería japonesa pone a nuestra disposición el prodigioso Lancer (2), uno de los coches más equilibrados del juego. A pesar de ser todo un veterano en el mundial de rallies, esta potente máquina destaca por su cualidades todo-terreno, que hacen que su dirección no se resienta en los terrenos más impracticables. Como aspecto desfavorable, su elevado peso puede es un obstáculo a la hora de arañar segundos a los rivales.



TOYOTA COROLLA
CATEGORÍA: ....WRC
TRACCIÓN: ....4 X 4
POTENCIA: ....296 C .V
PESO: ....1230 Kg
Toyota continúa con su política de equipar a sus vehículos con la tecnología más avanzada. El Corolla (3), además de destacar por su gran aceleración, está equipado con un extraordinario sistema de control de tracción, que distribuye con una asombrosa precisión la potencia del motor a los ejes delanteros y traseros del vehículo. En su contra, este compacto automóvil se ve bastante afectado por su limitada velocidad punta.



SUBARU IMPREZA
CATEGORÍA: ....WRC
TRACCIÓN: ....4 X 4
POTENCIA: ....300 C .V
PESO: ....1230 Kg
El Impreza es (4), junto al Lancer Evo, el automóvil en activo más veterano del mundial de rallies. Su pobre aceleración es compensada con un sensacional agarre en las curvas, lo que le convierte en uno de los coches más recomendados para afrontar el campeonato. Su única pega es el arriesgado control de la dirección cuando el coche circula por superficies de nieve, obligándote a extremar las precauciones metros antes de encarar las curvas.

PEUGEOT 206
CATEGORÍA: ....WRC
TRACCIÓN: ....4 X 4
POTENCIA: ....300 C .V
PESO: ....1230 Kg
La nueva apuesta de Peugeot (5) continúa su imparable ascenso. Además de ofrecer un sensacional agarre en cualquier terreno, este automóvil destaca por su explosiva mezcla de velocidad y aceleración. Si finalmente te decantas por él, debes tener en cuenta que su dirección se muestra bastante rígida cuando el coche circula a gran velocidad. Por lo demás, es todo un prodigio de la tecnología, un serio candidato a tener en cuenta.



SEAT CÓRDOBA
CATEGORÍA: ....WRC
TRACCIÓN: ....4 X 4
POTENCIA: ....300 C .V
PESO: ....1230 Kg
La firma española perteneciente al grupo Volkswagen también tiene cabida en el reducido catálogo de vehículos disponibles. Su enorme potencia, rápida aceleración y gran maniobrabilidad le convierten en uno de los coches (6) más completos del juego. Como aspectos negativos, su escasa estabilidad y su más que discutible agarre a las superficies deslizantes reducen considerablemente las posibilidades de este notable automóvil.



AL RALENTÍ

1. Antes de seleccionar el coche con el que afrontar las etapas del mundial es conveniente que tengas un primer contacto con todos ellos en el modo contrarreloj. Así, además de conocer con exactitud la respuesta y prestaciones de cada uno, podrás elegir el coche que mejor se adapte a las diferentes superficies que encontrarás a lo largo del campeonato.

2. Para sacar el mayor tiempo posible a tus rivales es muy aconsejable que sólo utilices el freno en situaciones límite, como por ejemplo antes de encarar las curvas más cerradas o cuando el copiloto te muestre señales de extremo peligro.

3. Una vez que te hayas decantado por un vehículo en concreto llegará el momento de modificar sus componentes, con el fin de adaptarlo a las exigencias de cada etapa (ver Configuración). Ten en cuenta que para que tu coche alcance un nivel óptimo en carrera debes configurarlo acorde con la meteorología, superficie y número de curvas que presenten los trazados.

4. Cada dos etapas, tendrás la posibilidad de reparar los daños que se hayan producido en tu vehículo durante los tramos. El tiempo de que dispondrás normalmente es muy ajustado, así que te recomendamos que siempre repares en primer lugar los elementos más importantes del vehículo como la dirección, la caja de cambios o el diferencial.

MUNDIAL DE RALLIES

1. RALLY DE FINLANDIA

CLIMATOLOGÍA: Nuboso/ Lluvia / Soleado
SUPERFICIE: . . . . .Gravilla/ Barro
ETAPA SUPERESPECIAL: . . . . .No


7

Este primer rally del campeonato destaca principalmente por la longitud de sus curvas y por los continuos cambios de rasante (7). Para conseguir un agarre óptimo al terreno debes equipar al vehículo con los neumáticos de gravilla. Gracias a su reducido número de curvas cerradas podrás introducir una relación alta en la caja de cambios, ya que ésto aumentará de forma notable la velocidad máxima del vehículo. Debido a lo accidentado del terreno te aconsejamos que utilices una suspensión suave, con el fin de facilitar la conducción. Por último, el uso del freno debe ser casi inexistente, siendo únicamente necesario para afrontar las curvas con poca visibilidad.

2. RALLY DE GRECIA

CLIMATOLOGÍA: . . . . .Soleado
SUPERFICIE: . . . . .Gravilla
ETAPA SUPERESPECIAL: . . . . .Sí


8

Los trazados de esta milenaria polis se caracterizan por su elevado número de curvas cerradas y horquillas (8), que unido a su superficie de grava y rocas le convierten en uno de los rallies más arriesgados del mundial. La elección de los neumáticos de grava, será vital para que el coche sufra el menor daño posible. En cuanto a la caja de cambios, una relación baja aumentará la aceleración del vehículo, siendo altamente recomendado para sacar el mayor tiempo posible a nuestros adversarios. Para este rally puedes efectuar algunos cambios en el sistema de frenos, inclinando el equilibrio hacia el eje trasero, con el fin de que el coche tienda a sobrevirar.

3. RALLY DE FRANCIA

CLIMATOLOGÍA: . . . . .Soleado
SUPERFICIE: . . . . .Asfalto
ETAPA SUPERESPECIAL: . . . . .No


9

Los bellos parajes de montaña de nuestro país vecino se convertirán en los auténticos protagonistas de este trepidante rally. Las continuas sucesiones de curvas (9) y la alta velocidad a la que te verás obligado a conducir serán las notas predominantes en las etapas. Aquí sí que es muy aconsejable que el vehículo vaya equipado con una suspensión dura. Otro de los elementos a modificar es la dirección, que para este rally debe tener una sensibilidad elevada. En lo referente a los neumáticos, los de asfalto serán los más apropiados para conseguir que nuestro coche no pierda estabilidad al entrar en las curvas, pero no te olvides de extremar la precaución si utilizas el freno de mano.

4. RALLY DE SUECIA

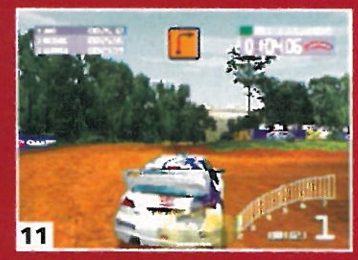
CLIMATOLOGÍA: . . . . .Nieve
SUPERFICIE: . . . . .Nieve/ Hielo
ETAPA SUPERESPECIAL: . . . . .Sí


10

Las gélidas temperaturas de este rally no son más que un anticipo de lo que te encontrarás a lo largo de sus enrevesadas etapas. Antes de nada, es necesario que selecciones unos neumáticos de nieve, con el fin de evitar que el coche se deslice (10) sin control por la superficie nevada de la pista. Si quieres conseguir un buen tiempo, no debes pisar el freno en ningún momento, bastará con decelerar o con utilizar el contravolante con frecuencia. Para no efectuar continuas modificaciones en la dirección del vehículo, es muy aconsejable que selecciones una sensibilidad baja, ya que te ayudará a controlar el coche en la medida de lo posible.

5. RALLY DE AUSTRALIA

CLIMATOLOGÍA: . . . . .Soleado
SUPERFICIE: . . . . .Gravilla/ Asfalto
ETAPA SUPERESPECIAL: . . . . .No


11

La alta velocidad que se puede alcanzar en sus tramos y los continuos cambios de dirección (11) son los principales alicientes de este emocionante rally. Aunque en algún momento conducirás por tramos de asfalto, la tónica general serán las pistas de grava, por lo que los neumáticos de grava se convertirán en la elección obligada. Para aprovechar el escaso número de curvas de las etapas es conveniente que la caja de cambios tenga una relación larga, proporcionándote así un notable aumento de velocidad en detrimento de la aceleración. Pero además de estas modificaciones, también debes asegurarte de que el coche utilice un sistema de suspensión blanda.

6. RALLY DE KENIA

CLIMATOLOGÍA: . . . . .Soleado, Lluvia
SUPERFICIE: . . . . .Gravilla/ Asfalto
ETAPA SUPERESPECIAL: . . . . .Sí


12

Su accidentado trazado y sus repentinos cambios atmosféricos pueden jugarte una mala pasada a la hora de afrontar sus traicioneras curvas (12). Para conseguir un buen agarre debes utilizar los neumáticos de grava, que son los más equilibrados para conducir sobre las superficies de grava y asfalto. En cuanto a la suspensión, la blanda jugará un papel importante, debido a su asombrosa capacidad para absorber las irregularidades del terreno. Pero sin duda, el éxito en la clasificación de este rally radicará en la correcta configuración de la caja de cambios, que esta vez requerirá una relación mucho más larga que en los anteriores rallies.



Guías

7. RALLY DE ITALIA

CLIMATOLOGÍA: ......Soleado/ Lluvia
SUPERFICIE: ....Asfalto
ETAPA SUPERESPECIAL: ....No

El rally transalpino se presenta con un elevado número de curvas poco cerradas (13) y unos tramos de montaña donde deberás mostrar tu habilidad con el uso de la dirección y freno de mano. En lo referente a los neumáticos, no hay duda, los de asfalto son ideales para competir sobre esta atractiva superficie, aunque debes extremar las precauciones si el pavimento está mojado. Debido a las continuas sucesiones de curvas que encontrarás en las etapas, es fundamental que modifiques la caja de cambios para dotar al vehículo de una mayor aceleración. En último lugar, el escaso uso del freno y una dirección con sensibilidad alta serán otros aspectos a tener muy en cuenta.


13

8. RALLY DEL REINO UNIDO

CLIMATOLOGÍA: ......Nuboso/ Lluvia
SUPERFICIE: ....Asfalto/ Grava/ Barro
ETAPA SUPERESPECIAL: ....Sí

Tanto por sus confusas etapas (14) como por su requerida experiencia, este rally es el más complejo del mundial. Para conseguir un buen tiempo debes escuchar con atención las indicaciones del copiloto, pues una pérdida de concentración puede dejarte descolgado de la cabeza de la clasificación. La elección de neumáticos no será sencilla, ya que deberás alternar los de grava con los de asfalto, dependiendo de la superficie de la etapa. Aquí, el aumento de aceleración del vehículo será de vital importancia, además de ajustar correctamente la potencia de frenado. Si la ventaja de tiempo con referencia a tus rivales es alta, no habrá obstáculo que te impida proclamarte campeón.


14

PRUEBA TEÓRICA

A continuación daremos un pequeño repaso al uso de las diferentes técnicas de conducción, con el fin de que tu dominio del vehículo sea el apropiado para afrontar con garantías el campeonato.

• CONTRAVOLANTE: Casi todos los vehículos seleccionables incorporan notables diferencias en la dirección, debido al peso, longitud y distancia entre ejes. Pero a pesar de estas ligeras diferencias, el uso de la dirección será el mismo para todos los coches. Para conseguir un rendimiento óptimo debes mover la dirección con poca frecuencia, ésto te ayudará a mantener una velocidad constante durante el trazado. El correcto uso del contravolante (15) será vital para sacar ventaja a nuestros rivales, debido principalmente a la asombrosa reducción de velocidad que nos aportará, ahorrándonos la tarea de utilizar el freno.

• ACELERADOR: El uso inteligente del acelerador te permitirá entrar en las curvas a una velocidad de vértigo. Su recorrido y profundidad variarán dependiendo del vehículo, pero en general destacará por su respuesta al utilizarlo en las curvas. Solo será necesario que sueltes el acelerador cuando el coche se disponga a entrar en una curva cerrada o en una horquilla. Para potenciar el acelerador, sólo tienes que seleccionar una relación de marchas corta en las opciones de la caja de cambios.

• FRENO: Como ya te hemos comentado anteriormente, el uso del freno debe ser poco frecuente pero efectivo. Una de las normas que hay que tener muy en cuenta es que nunca debes utilizarlo cuando el coche esté dentro una curva, ya que se podría producir una pérdida de agarre al terreno que puede provocar la salida de pista del vehículo. En cuanto al freno de mano, su uso es recomendado sobre superficies deslizantes y nieve. Para evitar que las ruedas se bloqueen (16) debes utilizarlo de manera intermitente.

• CAMBIO DE MARCHAS: En este excelente simulador, las diferencias a la hora de seleccionar un cambio de marchas manual o automático son bastante notables. Como ya sabes, el cambio manual se caracteriza por su asombroso realismo y por su capacidad para aprovechar al máximo la potencia del vehículo. En su contra, el cambio automático nos ofrece una conducción más relajada, acompañada de una ligera pérdida de velocidad. Para afrontar las etapas, alternar dichos cambios será la elección más acertada, ya que el cambio manual es altamente recomendado para los trazados con muchas curvas, y el automático para etapas en las que abunden las rectas.


15


16

REPARACIONES

Las exigencias de esta prestigiosa competición te obligarán a mantener un frenético ritmo de conducción, que en ocasiones puede derivar en colisiones o incluso en la pérdida de piezas durante las etapas. Por ello, aquí te mostramos la lista de los componentes a reparar, con su correspondiente orden de prioridad.

• DIFERENCIAL: Nos encontramos ante uno de los componentes más importantes del coche (17). Los daños ocasionados en él afectarán a la distribución de la potencia que el motor envía a las ruedas. Debe ser el elemento prioritario.

• CAJA DE CAMBIOS: La daños que afecten a la caja de cambios provocarán un acusado descenso de aceleración. Para conservarla intacta debes evitar por todos los medios colisionar frontalmente contra los árboles o muros de contención. La reparación de la caja de cambios es prioritaria.

• EJE DE TRANSMISIÓN: El perfecto estado de este componente es decisivo para mantener un equilibrio entre las cuatro ruedas del coche. Si se encuentra dañado (18), la potencia que el motor envía a las ruedas disminuirá considerablemente. La reparación de este eje es prioritaria.

• DIRECCIÓN: Este es otro de los componentes que más cuidados requieren, ya que si se encuentra dañado el movimiento y ángulo de giro del volante perderán precisión. Su reparación es muy recomendada.

• EJES: A diferencia del eje de transmisión, los daños provocados en los ejes delanteros y traseros afectarán en gran medida a la estabilidad del coche, pudiéndose producir un comportamiento anómalo en cualquiera de las ruedas. La prioridad es alta, pero no tanto como la del eje de transmisión.

• TURBO: El turbo instalado en los bajos del vehículo será uno de los componentes más vulnerables a los impactos. Si es alcanzado por una roca, el coche perderá bastante potencia efectiva. Su reparación solo es prioritaria si se encuentra muy dañado.

• SUSPENSIÓN: El sistema de suspensión del vehículo se verá afectado por los saltos en los cambios de rasante. Los daños en la suspensión reducen el agarre del coche a la superficie del terreno. Repararlo no es muy aconsejable.

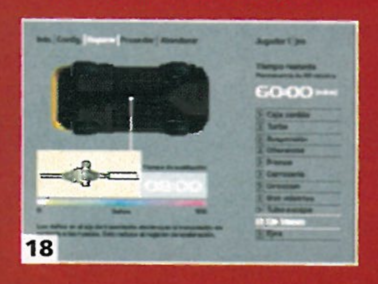
• SISTEMA ELÉCTRICO: Dependiendo de la parte del coche donde se produzca la colisión el sistema eléctrico perderá parte de su efectividad, activando en ocasiones las luces de emergencia de manera imprevista. Su reparación solo es importante si vas a afrontar una etapa nocturna.

• TUBO DE ESCAPE: Las constantes irregularidades del terreno mermarán de forma acusada el tubo de escape. Sus daños tienen un impacto negativo en la aceleración y rendimiento del motor. La prioridad a la hora de repararlo no es muy alta, pero te ayudará a mantener el coche en plenas facultades.

• FRENOS: Este es uno de los componentes menos importantes, ya que podrás compensar su ausencia decelerando o utilizando el contravolante. Repáralos si vas a afrontar tramos con muchas horquillas.

• CARROCERÍA: Todos los daños que se produzcan en la carrocería afectarán al perfil aerodinámico del vehículo, lo que provoca una sensible disminución en la estabilidad. Su reparación es aconsejable, pero no prioritaria.

17


18

CONFIGURACIÓN

Para que la tarea de configurar el coche te resulte más sencilla no dejes de prestar atención al siguiente análisis, en él encontrarás toda la información para modificar con éxito los componentes del vehículo.

• NEUMÁTICOS

Asfalto (Seco/ Mojado): Como su propio nombre indica, estos neumáticos están especialmente diseñados para conseguir un buen agarre en superficies de asfalto. Su variada composición hace que la climatología no sea un obstáculo para marcar buenos tiempos en las etapas.
Barro (Seco/ Mojado): Los neumáticos de barro son, junto a los de gravilla, los que más confusión provocan. Su dibujo y hendidura están recomendados para conducir sobre terrenos de fango. Su composición seca, que no es muy efectiva, está destinada a los terrenos que tengan un gran espesor de arena.
Gravilla (Seco/ Mojado): A diferencia de los de barro, los neumáticos de gravilla (19) son ideales para conducir sobre cualquier terreno de grava. En cuanto a su composición, las diferencias entre una y otro no son muy perceptibles, por lo que la elección dependerá de la humedad


19


20

que haya en el terreno.
Nieve: El rally de Suecia es el único que requerirá la elección de estos neumáticos. A pesar de disponer de una única composición, mantiene un sensacional equilibrio para conducir sobre superficies nevadas o heladas.

• CAJA DE CAMBIOS

Relación Corta: Una correcta configuración de la caja de cambios será vital para conseguir una holgada ventaja sobre nuestros rivales. La relación corta de marchas dotará al vehículo de una mayor aceleración pero, por contra, reducirá notablemente la velocidad del coche. Es muy aconsejable para afrontar las etapas con muchas curvas.
Relación Larga: Se basa principalmente en el aumento de velocidad. El coche sufrirá una acusada pérdida de aceleración, pero es la elección más apropiada para encarar los trazados con pocas curvas.

• SUSPENSIÓN

Blanda: Su eficaz respuesta en los terrenos accidentados la convierten en la más adecuada para afrontar los rallies de Grecia, Australia o Kenia. Una de sus virtudes es su capacidad para proteger los bajos del vehículo en las etapas de piedras y grava.
Dura: La elección de una suspensión dura (20) dependerá en gran medida de la superficie del terreno, pero su instalación es recomendada para superficies de asfalto, como las que encontrarás en Francia o Italia.

• RELACIÓN DE POTENCIA

Trasera: Una predisposición de potencia a la parte trasera del vehículo provocará que el coche tienda a subvirar.
Delantera: Si decides aumentar la potencia en los ejes delanteros, el coche se comportará de una forma totalmente distinta, tendiendo a sobrevirar.

• EQUILIBRIO DE FRENOS

Trasero: Una mala configuración en la distribución de frenada puede provocar la desestabilización del vehículo cuando utilices el freno. El equilibrio trasero, hará que el coche tienda a sobrevirar cuando pises el freno.
Delantero: Si la inclinación de la frenada se distribuye al eje delantero, conseguirás que el coche tienda a subvirar, es decir, a seguir recto en las curvas.

• POTENCIA DE FRENADO

Débil: Esta opción te permite seleccionar la fuerza con la que actúa el freno. Si eliges una potencia débil, evitarás que las ruedas del coche se bloqueen al frenar, una opción interesante para las superficies de hielo o nieve.
Fuerte: Una potente frenada puede provocar, además de un riesgo en la conducción, el bloqueo temporal de las ruedas. Aunque es efectivo para conducir sobre asfalto, la habilidad necesaria para su uso, hace aconsejar una intensidad media.

• SENSIBILIDAD DE LA DIRECCIÓN

Baja: La dirección del vehículo es, sin duda, uno de los elementos más importantes. Una sensibilidad baja, hará que la dirección se muestre más fiable y efectiva para conducir por tramos con muchas rectas.
Alta: Un régimen de sensibilidad alto, provocará una sorprendente suavidad en la dirección, siendo especialmente recomendado para los trazados con curvas cerradas.

COCHES OCULTOS

A pesar de que solo contarás con seis coches disponibles desde el principio, esta cifra se irá incrementando a medida que vayas progresando en el campeonato, sobre todo si consigues clasificarte en primer lugar en los rallies de los niveles Intermedio y Experto.

• FORD FOCUS 1999: Si los cambios efectuados en el Focus para disputar esta nueva temporada no son de tu agrado, Codemasters te da la oportunidad de conducir el modelo que Colin McRae utilizó la temporada pasada. Para acompañar a este jugoso regalo, los modelos alternativos 1 y 2 también harán acto de presencia, aunque solo se diferenciarán en el color y pegatinas de la carrocería.


21

• LANCER ROAD CAR: Al igual que ocurría con el modelo anterior, este juego también esconde dos modelos alternativos para el Lancer Evo. Pero sin lugar a dudas, la gran sorpresa la protagonizará el Road Car (21), que es el turismo convencional de Mitsubishi.

• LANCIA DELTA INTEGRALE: Aunque lleva varios años retirado de la competición, todos se rinden ante el atractivo diseño y potencia de esta preciada joya italiana. Además de poder disfrutar del modelo clásico, «Colin Mcrae 2» te obsequiará con dos modelos alternativos.

• FORD SIERRA COSWORTH: Otro de los coches ocultos del juego es el Sierra Cosworth, una gloriosa máquina equipada con uno de los motores tecnológicamente más avanzados del mundo del automóvil.

• MINI COOPER: Esta leyenda también tiene un hueco dentro del catálogo de coches ocultos. Sus reducidas dimensiones y su innegable atractivo harán las delicias de los conductores más exigentes.

• MG METRO 6r4: Este popular representante británico será otro de los coches que podrás desbloquear durante las etapas del mundial.

• LANCIA STRATOS: Poco podemos decir de este magnífico automóvil, lo reúne todo: velocidad, aceleración y veteranía. Todo un lujo para los más experimentados.

• PEUGEOT 205 TURBO 16: Es uno de los coches más difíciles de obtener, y destaca por ser uno de los utilitarios con mayor aceptación popular.

• FORD PUMA: Junto al Focus, Ka y Cougar es una de las nuevas apuestas de Ford. Su diseño futurista y su reconocido prestigio dentro del campeonato de rallies son sus principales atractivos.

TRUCOS

NIVEL DE DIFICULTAD: Para poder acceder a cualquier nivel de dificultad simplemente debes introducir HELLOCLEVELAND desde la pantalla donde se crea el perfil de los conductores.

TODOS LOS COCHES: Si todavía no has conseguido todos los coches ocultos del juego, prueba a introducir ONECAREFULOWNER como nombre de conductor.

BOLA DE FUEGO: Este truco te permitirá deshacerte de los adversarios mediante el lanzamiento de una bola de fuego (22). Para disfrutar de su intenso poder, introduce GREATBALLSOF como nombre de conductor. Por último, ve a las opciones del menú principal y entra en el apartado "Trucos" para activarlo.


22

GRAVEDAD REDUCIDA: El campo de gravedad de los vehículos se verá muy reducido con este truco. Si quieres disponer de él, introduce MOONLANDER como conductor y actívalo desde el menú de Trucos.

CIRCUITOS SIMÉTRICOS: Con este truco, la dirección que debemos tomar en los trazados sufrirá un cambio sustancial. Introduciendo RORRIMSKCART como nombre de conductor podrás comprobarlo tu mismo.

COCHES AGRESIVOS: Si la dificultad de los rivales te parece insuficiente, introduce NEURALNIGHTMARE como conductor. ¡Verás que diferencia!

COCHES CON REBOTE: Este peculiar truco alterará considerablemente la suspensión de los coches. Para probarlo, introduce RUBBERTREES en la pantalla de creación de perfiles de conductor.

TURBOPROPULSIÓN: Si la velocidad de tu coche no es suficiente para alcanzar a la cabeza, introduce ROCKETFUEL... y que se preparen.

SUPER CAMIÓN: Pero si lo que quieres es rizar el rizo, prueba a introducir EASYROLLER como nombre de conductor. Esto hará que los coches compitan con unos neumáticos de un tamaño descomunal.

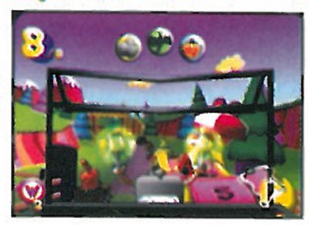
COCHES MÁS RÁPIDOS: A diferencia del turbopropulsor, si introduces PRUNEJUICE como conductor, el coche mantendrá una altísima velocidad durante todo el trazado.

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Infogrames**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 a 4**
- Idioma: **Castellano**



Cuando superemos los retos especiales, nuestro vehículo será capaz incluso de hacer pequeños vuelos sobre el circuito, aunque para ello tendremos que recoger algunos items.

Perspectiva interior de serie

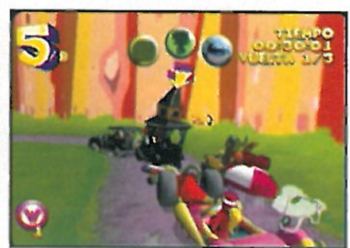




Probablemente sea la menos útil de las 4 perspectivas con las que cuenta «WR», pero esta es la primera vez que podemos conducir desde el interior del coche en un juego de este género.



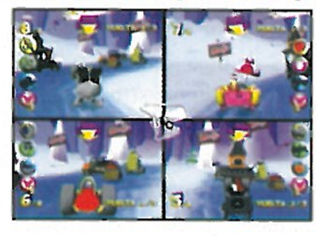
La confusión y los golpes reinan durante toda la carrera, al igual que ocurría en la serie de TV.



El apartado gráfico ofrece un sensacional "look" de dibujos animados en 3D.

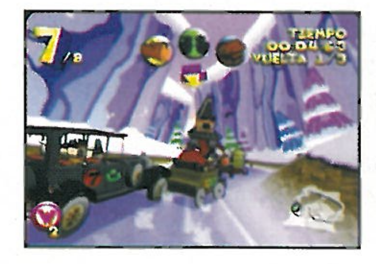
El género de la velocidad "alocada" -al estilo de «Mario Kart» en N64-, se estrena en Dreamcast con este divertidísimo «Wacky Races».

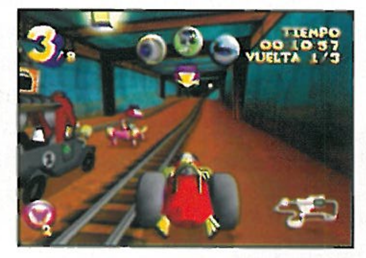
Multijugador que vale por 4

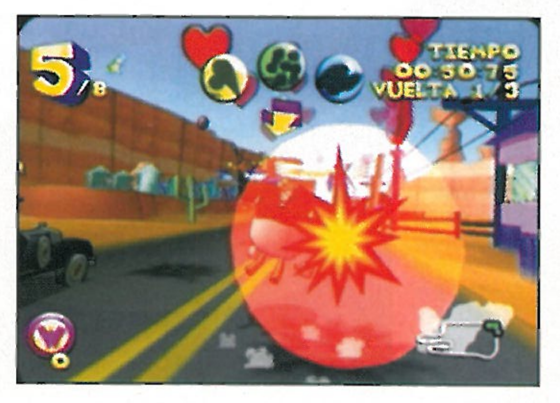




Sin perder un ápice de la velocidad del juego original, las partidas para 4 jugadores resultan un poco más confusas, aunque también muchísimo más divertidas. Sin duda, el mayor atractivo de este género sigue siendo poder correr contra un amigo, y si son 3, mejor que mejor.

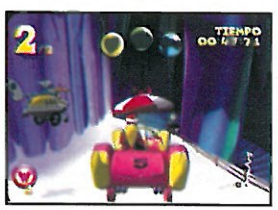






En una carrera en la que todo vale, las armas tienen que estar a la orden del día. Desde los besos de Penélope Glamour, hasta el chicle del Oso Miedoso, todas reflejan un gran sentido del humor.

Desafíos especiales









Además de competir en sus múltiples modos, «WR» nos da la oportunidad de correr en circuitos especiales contra el autoconvertible, Pier Nodoyuna y el superreactor. Cada vez que consigamos ganar, iremos adquiriendo nuevas armas para el coche.

Alternativas:

Hasta ahora sólo existía «Pen Pen Tricelon», pero lo mejor que se podía hacer con él era ignorarlo. Tu única opción en este género es este «Wacky Races», que está realmente bien.

Gráficos: 92

Superiores a la propia serie de televisión, pues los modelos 3D de los coches ofrecen un aspecto inmejorable. En cuanto a los escenarios, son los más amplios que se pueden encontrar en un juego de estas características.

Sonido: 93

Las sensacionales voces de corredores y comentarista eclipsan unos efectos más que notables. Las melodías, por su parte, cumplen a la perfección.

Jugabilidad: 78

Las aglomeraciones de vehículos, y un exagerado efecto persecución perjudican un control que no pasa de correcto.

Diversión: 85

Tanto en el modo principal como en la competición multijugador, sus múltiples opciones no dejan lugar al aburrimiento, sobre todo gracias a una dificultad muy bien ajustada.

Opinión:

«WR» se queda a las puertas de la gloria gracias a una extraña combinación entre un nivel técnico excepcional y una jugabilidad un tanto desajustada. Sin embargo, una vez superados los escollos jugables, este GD de Infogrames es capaz de ofrecer diversión sinfín, especialmente gracias a su sensacional modo para 4 jugadores. La falta de alternativas en DC y el carisma de sus protagonistas completan las virtudes de este notabilísimo lanzamiento.
Si buscas algo parecido a «Mario Kart» para tu DC, aquí tienes un muy digno representante.

Valoración 85

TOCA World Touring Cars

La otra forma de correr con un "Gran Turismo"

Si exceptuamos al todopoderoso «Gran Turismo», «TOCA» ha sido la saga de velocidad que mejor ha sabido captar las competiciones de autos comerciales en la consola de Sony. Codemasters, con esta tercera entrega, se supera a sí misma y nos ofrece un título de velocidad que destaca tanto por su soberbia calidad técnica como por una gran jugabilidad.

Con una inmejorable reputación a la hora de programar juegos de velocidad, los responsables de «TOCA» y «Colin Mc Rae» regresan a la competición de superturismos con la nada desdeñable intención de superar las dos primeras entregas de la saga. Para conseguirlo, han decidido empezar por ampliar la licencia y retratar la competición mundial, lo que se traduce en más de 40 modelos de coches disponibles y 23 circuitos reales repartidos por todo el globo (incluido el de Cataluña).

Por si con esto no hubiera bastado, un motor gráfico completamente nuevo permite alardes del tipo de 16 coches en carrera de manera simultánea, o las impresionantes rutinas de deterioro de las carrocerías, tan conseguidas que, por ejemplo, los parachoques pueden arrastrarse por el asfalto echando chispas antes de desprenderse. Bien es verdad que la solidez de los modelos y el realismo de la física con que se comportan pasan factura sobre una sensación de velocidad no del todo conseguida, pero es tal la calidad del juego que apenas tiene importancia.

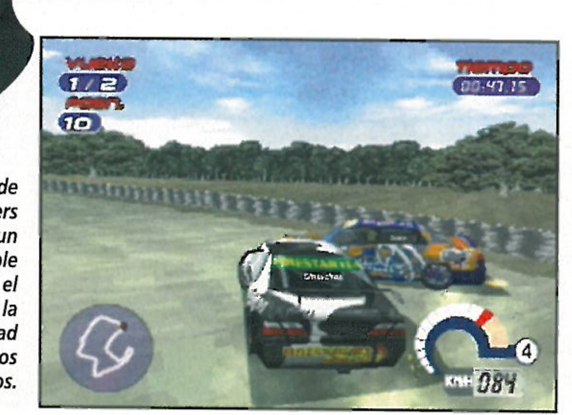


Como ocurría en la segunda parte, y aunque se echan en falta los reflejos sobre la carretera mojada, las condiciones climáticas ocupan un papel importante en las carreras, tanto por los espectaculares efectos de luz sobre la carrocería, como por su incidencia en la conducción.

Por otro lado, el habitual equilibrio entre realismo y jugabilidad de la serie se inclina esta vez a favor de un control más asequible, que encuentra la réplica adecuada en el competitivo comportamiento del resto de corredores. Por supuesto, tampoco se han perdido los detalles de boxes, la telemetría y los consejos de nuestro director de equipo, unos elementos que logran, en conjunto, todas las papeletas para encandilar a los aficionados al mundo del motor. Podíamos continuar hablando largo y tendido de los numerosos modos de juego, entre los que destaca la posibilidad de elaborar nuestro propio campeonato, o del entretenido modo para 4 jugadores, pero lo mejor es que os hagáis ya mismo con este título y comencéis a disfrutar de la conducción más atractiva.

David Martínez

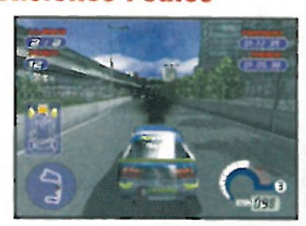




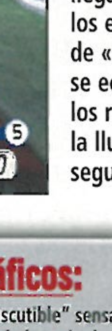
El CD de Codemasters apuesta por un control asequible sin descuidar el realismo y la espectacularidad de los superturismos.

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Codemasters**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **N.D.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Castellano**

Colisiones reales




Con perdón de las 3 entregas de la serie «Destruction Derby», las colisiones de «TOCA WTC» son las más espectaculares y realistas que hemos podido ver en un juego de PlayStation. Cuando nuestro coche colisione con cualquier elemento podremos observar detalles como la rotura de cristales, la caída del parachoques, el humo e incluso la pérdida total del capó. Impresionantes.

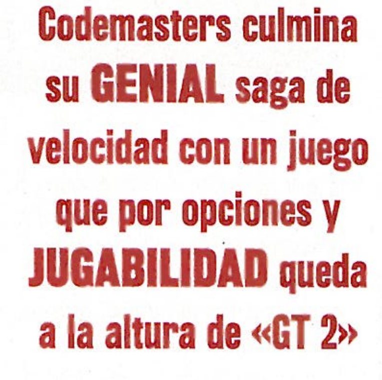



Las carreras nocturnas son el mejor ejemplo de la calidad y el detalle que pueden llegar a alcanzar los efectos de luz de «WTC», aunque se echan en falta los reflejos sobre la lluvia de la segunda entrega.



Por primera vez en un juego de la serie TOCA vamos a tener la oportunidad de disputar carreras multijugador con 4 corredores simultáneos, aunque la perspectiva se limita a la vista desde la parte frontal de nuestro vehículo.

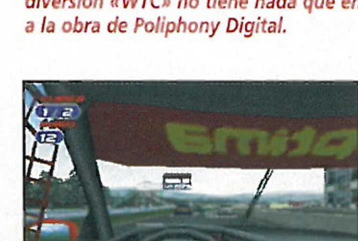
Codemasters culmina su GENIAL saga de velocidad con un juego que por opciones y JUGABILIDAD queda a la altura de «GT 2»





Alternativas:

Los 2 «GT» cuentan con un garaje mucho mayor, aunque por realismo, circuitos y diversión «WTC» no tiene nada que envidiar a la obra de Poliphony Digital.






Gráficos: 95

La "discutible" sensación de velocidad queda de sobra compensada por unos modelos muy sólidos que se mueven con suavidad y los sensacionales efectos visuales, aunque por encima de todo, el sistema de colisiones es lo mejor que hemos visto en un juego de este tipo.

Sonido: 90

Los rugidos de los motores están grabados directamente de los propios coches y las voces están dobladas a nuestro idioma, redondeando un apartado sobresaliente, que sólo se resiente por la falta de melodías.

Jugabilidad: 93

Mejor aún que la de los títulos anteriores, la maniobrabilidad de los coches, especialmente con los controles analógicos, resulta impecable incluso en las perspectivas interiores.

Diversión: 93

La cantidad de modos de juego y la posibilidad de jugar hasta con 3 amigos suponen la guinda a unas carreras apasionantes. La IA de los contrarios, ajustada al milímetro.

Opinión:

De nuevo, las posibilidades de PS se llevan al máximo para ofrecer un juego de velocidad al que resulta difícil buscarle un solo "pero". La competición mundial de turismos avala un título muy completo que ha logrado encontrar el equilibrio perfecto entre la simulación realista y un control asequible, y que además se precia de tener un apartado técnico realmente extraordinario. Totalmente recomendable.



Unos peluches con mucho genio

Lo peor que podía hacer el General Viggon si quería convertirse en el amo del mundo, era secuestrar a las familias de los Fur Fighters. Porque desde luego, otra cosa no tendrán estos animalillos, pero lo que es carácter (y armas) les sobra...





Por lo tanto, el reto al que se enfrentan los Fur Fighters, y nosotros a su mando, es el de rescatar a los pequeños miembros de su familia, que se encuentran escondidos a lo largo y ancho de los escenarios que componen el juego.

«Fur Fighters» combina los elementos de los mejores juegos de acción y disparos, con otros donde es necesario utilizar el cerebro para resolver algunos puzzles, dando como resultado un título muy entretenido.

Durante el desarrollo del juego tomamos el control de hasta 6 personajes diferentes, cada uno de ellos con una característica especial: uno sabe bucear, el otro salta muy alto, hay otro que puede planear... el caso es que para pasar determinadas zonas habrá que usar forzosamente a un personaje concreto (si estamos con otro, habrá que buscar una zona de teletransporte para seleccionarle). Esto añade variedad a la acción, aunque también hay que decir que, normalmente, las zonas de teletransporte no están demasiado lejos de las zonas que las necesitan, por lo que la labor se facilita.

En el plano técnico, destacan el alegre colorido de los escenarios, por cierto amplísimos, y las entretenidas escenas de vídeo, que sirven para darle un toque de humor a la historia.

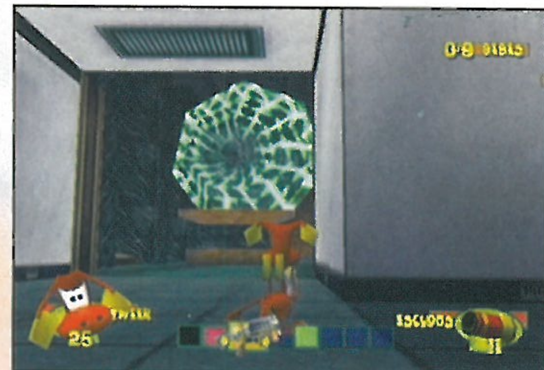
No obstante, un punto mejorable radica en la cámara, que nos muestra a los personajes en 3ª persona, pero a veces entorpece un poco la visión de los enemigos u otros objetos al centrarlos demasiado en la pantalla. Si además contamos con que el control es del tipo Turok (apuntamos con el joystick y nos desplazamos con los botones) quizá una optimización del ángulo de visión hubiese mejorado la jugabilidad.

De todos modos, la conclusión final es que Acclaim ha conseguido un juego de una duración considerable, repleto de detalles y muy entretenido.

Roberto Ajenjo



A lo largo y ancho de «Fur Fighters» podremos utilizar hasta 9 armas diferentes, algunas de ellas ampliables.



- Tipo: **Acción**
- Compañía: **Bizarre**
- Distribuidora: **Acclaim**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Castellano**

Guerras a cuatro bandas





El modo multijugador consiste en una sencilla batalla por el clásico sistema Deathmatch, donde gana el último que queda en pie. Tiene el aliciente de poder cambiar de personaje al encontrar una zona de teletransporte, aunque le falta algo de "gancho".

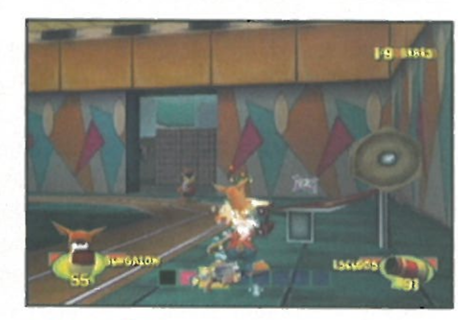


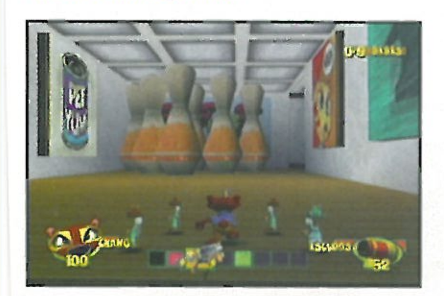
Los puzzles tienen cierta relevancia en el desarrollo del juego, aunque no resultan excesivamente complicados, ya que incluso podemos beneficiarnos de algunas pistas para solucionarlos.

En «Fur Fighters» encontrarás PUZZLES, ACCIÓN y DISPAROS, sobre todo, muchos disparos.









Alternativas: *Aunque ninguno de los dos son exactamente del mismo tipo, puedes considerar a «MDK2» (mucho más difícil), y «Slave Zero» (con más acción pero de inferior calidad gráfica).*

Desde un escenario principal accederemos a cada fase, pasando por localizaciones tan variadas como el metro o un museo.

Estos son los protagonistas



Bungalow



Chang



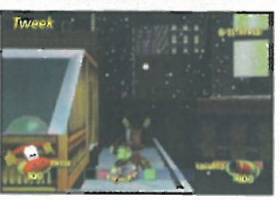
Juliette



Rico



Roofus



Tweek

Cada "guerrero de peluche" dispone de una habilidad especial gracias a la cual se le hace posible franquear zonas que al resto le resulta imposible. Así, con el kanguro llegaremos más alto, con Tweek podremos planear sobre precipicios, y con Rico nos será posible bucear, por poner algunos ejemplos. Este es uno de los elementos que más atractivos confieren al juego.

Gráficos: 87

Los personajes se mueven con soltura sobre unos inmensos escenarios, llenos de color, detalles y efectos visuales de todo tipo. Simpáticos y muy bonitos.

Sonido: 80

La música cumple en este apartado con la corrección debida. En cuanto a efectos, las voces utilizadas para los personajes no son más que unos extraños gruñidos y ronroneos...

Jugabilidad: 81

El problema más persistente a lo largo del juego es el de la defectuosa visibilidad, producto del ángulo de cámara elegido. Por lo demás, el sistema de control y la dificultad son adecuados.

Diversión: 85

Siendo un juego muy completo, los momentos de acción no son muy intensos, y los puzzles tampoco son desde luego los más difíciles que hemos visto, pero aún así resulta muy entretenido. Por otro lado, el modo multijugador aumenta sus posibilidades.

Opinión:

El estilo infantil de los gráficos hace pensar en un juego para niños, pero lo cierto es que «Fur Fighters» encierra bastante acción, quizás no tan desenfrenada como en otros títulos de Dreamcast, pero con el suficiente atractivo como para satisfacer a prácticamente cualquier tipo de jugador. Los puzzles lo hacen más variado (aunque no por ello mucho más difícil), consiguiendo que la experiencia en conjunto resulte bastante entretenida.

Valoración 84

No es el tenis un deporte que se prodigue demasiado en las consolas. Ubi Soft es uno de sus pocos valedores, y ahora nos presenta la última entrega de su serie «All Star», un buen juego que, sin embargo, tampoco llega a ser el simulador de tenis definitivo.

A raquetazo limpio



Resulta curioso como este deporte sigue sin encontrar a su gran valedor en PSX, y este juego que nos ocupa tampoco va a alcanzar esa posición de privilegio. Y no porque sea un mal juego, sino porque presenta algunas carencias que le impiden llegar a ser el juegazo que todos los aficionados al tenis desearíamos.

Porque hay que reconocer que la simulación que presenta «All Star 2000» es de gran calidad. Las posibilidades en el golpeo de la pelota son múltiples, siempre combinando los botones con el pad direccional y la posición del jugador para variar la fuerza y la dirección de la pelota. Siguiendo los habituales cánones del género, con un control simple se abren multitud de opciones. En realidad, la simulación en sí es bastante exigente: devolver las pelotas resulta relativamente sencillo, pero lograr golpes ganadores, cambiando bruscamente la dirección o ajustando las bolas a las líneas, requiere práctica y habilidad. Hasta aquí, estamos ante un juego de tenis muy bueno, casi sobresaliente.

Pero entonces llegan los problemas. El más inexplicable es la ralentización - ligera, pero apreciable- que sufren los partidos de dobles. Si es un fallo del motor del juego, resulta grave. Si es una decisión de los programadores para evitar un desarrollo alocado, parece discutible. Tampoco ayuda en esta modalidad la escasa IA de nuestro compañero cuando lo maneja la máquina

Después, se nos ofrece un catálogo de opciones y modos de juego muy limitado. El modo temporada se reduce a jugar en las diferentes pistas acumulando puntos según las victorias, y en el torneo participamos en competiciones individuales, siguiendo un sistema de eliminatorias. El plantel de tenistas, por su lado, reúne un puñado de jugadores reales con otros ficticios, pero sin ofrecer distintos estilos para cada uno de ellos.

En cuanto a los aspectos técnicos, «AS 2000» cumple con un motor no demasiado potente, pero que ofrece unas animaciones bastante fluidas, mientras los efectos de sonido resultan efectivos.

Desde luego es el mejor tenis que hay para PlayStation, y si os gusta este deporte no os va a decepcionar, aunque su calidad general no pase de notable.

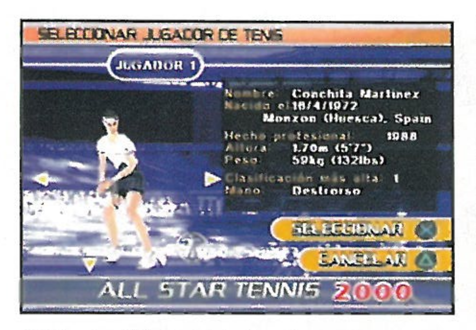
Manuel del Campo







- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Ubi Soft**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **6.995 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Castellano (textos)**



Dentro del plantel de jugadores, aparecen un puñado de jugadores reales, como Conchita.

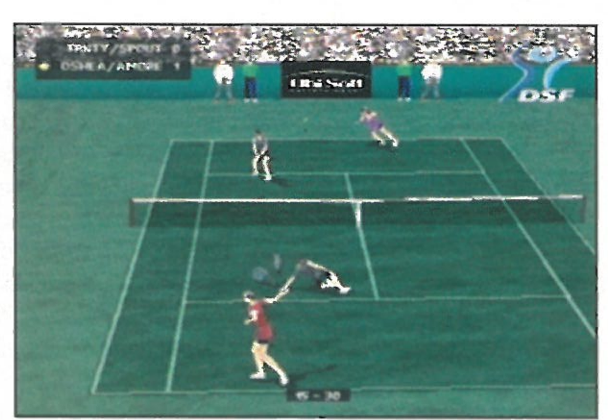


En las bolas polémicas, la máquina ofrecerá una repetición que no deje lugar a dudas.



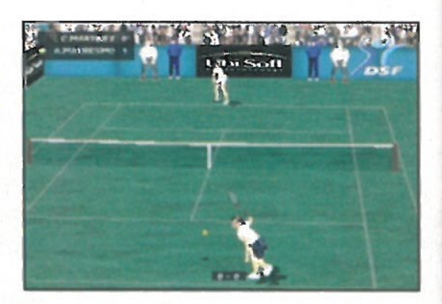






Aunque muestra algunas CARENCIAS en su jugabilidad y en sus posibilidades, estamos ante el MEJOR juego de tenis para PlayStation.





Alternativas: *Pues la encontramos en otro título de la compañía Ubi Soft: «All Star 99», aunque esta nueva versión queda algo por encima. En una palabra, que si buscáis un juego de tenis, este «All Star Tennis 2000» es la mejor opción, pero no es el simulador perfecto.*

Los torneos que ofrece el juego son muy simples: unas cuantas eliminatorias en las diferentes pistas disponibles.





Gráficos: 78

El motor del juego no es demasiado potente, lo que se nota en los diseños, pero las animaciones resultan solventes y el movimiento de la pelota muy realista. En el modo para 4 jugadores se produce una notable ralentización.

Sonido: 84

Tanto los efectos de sonido como las voces (del árbitro y el publico), rayan a buen nivel. La música pasa desapercibida.

Jugabilidad: 85

Es un simulador realista, y por tanto exigente, pero el control está bien ajustado y el aprendizaje progresivo resulta coherente.

Diversión: 82

Como simulador en sí es muy bueno y lo partidos resultan divertidos, pero su reducido catálogo de opciones y modos de juego limita sus posibilidades para un solo jugador.

Opinión:

«All Star Tennis 2000» logra lo más difícil, es decir, ofrecer un estilo de simulación realista, jugable y divertido a la vez, y, sin embargo, falla en todo el resto de elementos secundarios. Gráficamente se limita a cumplir, sus opciones y modos de juego son muy escasos, y el descenso de la velocidad del juego en los partidos de dobles es inexplicable.

En definitiva, que no es ninguna obra maestra, pero sin duda es un juego divertido y el mejor juego de tenis que podemos encontrar en Play.

Valoración 82

Carreras en el Parque de Atracciones



Walt Disney World® Quest MAGICAL RACING TOUR

No sólo es el juego con el título más complicado que recordamos, también es la mejor oportunidad de que los usuarios de PlayStation podamos disfrutar de las emocionantes carreras que disputan los personajes de Disney en cada una de las atracciones del reino mágico.

Pensado para los más pequeños, pero capaz de entretener a todo tipo de usuarios, el último juego de carreras locas para PlayStation cuenta con la galería de corredores más carismática de la factoría Disney.

Siguiendo a pies juntillas los parámetros de cualquier juego de su género, el compacto de Eidos está plagado de atajos, items especiales y un (algo escaso) catálogo de armas para "animar" la competición. Y eso que, por vez primera en un juego de estas características, todas las carreras van a tener lugar en un parque de atracciones.

Y aquí es donde «Magical Mistery Tour» se desmarca de sus competidores, ya que cada uno de los espectáculos del mundo mágico se ha transformado en un enorme circuito donde poner a prueba nuestros reflejos.

Los hay para todos los gustos: desde los rápidos del "Paseo por la jungla" hasta el corredor interestelar de "Space Mountain", y en cada uno de ellos vamos a correr con un vehículo diferente y disfrutar de ambientaciones de lo más variado... ¡incluso tienen la atracción de "Dinosaurio"!

SIN MODO MULTIJUGADOR

Con todo el potencial de PlayStation puesto al servicio de unos escenarios muy sólidos y una envidiable sensación de velocidad nos ha sorprendido, sin embargo, la inexplicable desaparición del modo multijugador, que sólo podemos justificar por la inclusión de algunos circuitos y corredores ocultos. Y la verdad es que en un juego de este estilo la ausencia de este modo de juego resulta especialmente negativa pues, tratándose de un lanzamiento para "peques", la dificultad no es muy elevada, y pronto podremos hacernos con todos los circuitos.

Sin dejar de lado la inclusión de diferentes retos para cada escenario y la posibilidad de correr competiciones especiales (en las que en lugar de quedar en primer lugar nuestro objetivo es recoger un número de monedas), al final el juego nos deja un buen sabor de boca, aunque sin conseguir igualar las cotas de otros títulos similares.

Si estás entre los lectores más jóvenes de la revista y no tienes a nadie con quien jugar, puede que las carreras de Disney te hagan pasar los mejores momentos frente a tu consola. Si no, lo más probable es que te sepa a poco, aunque, eso sí, te garantizamos un buen rato al volante de estos "cacharros".

David Martínez



El parque de Disney World en Orlando se ha transformado en un improvisado torneo donde cada atracción es un circuito diferente y los corredores son personajes animados.

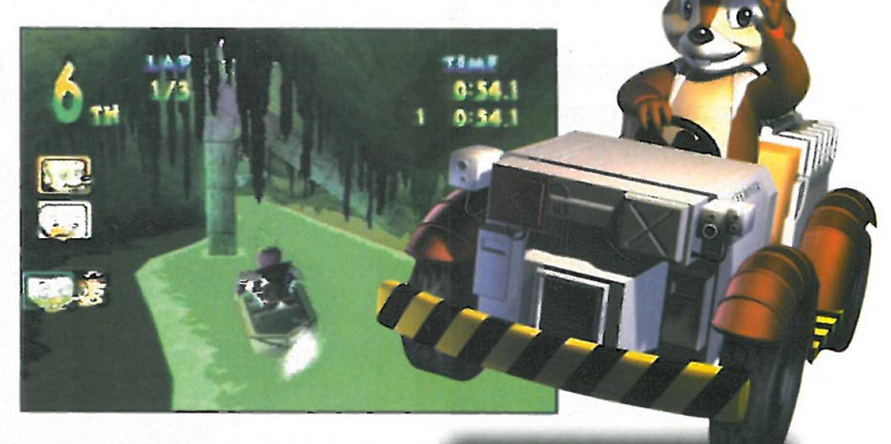


- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Eidos**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **N.D.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Los vehículos más curiosos




Para competir en las carreras de Disney vamos a tener que controlar todo tipo de vehículos sacados de las vagonetas de cada atracción: desde las naves de "Space Mountain" hasta los barcos del lago, cualquier cosa sirve para dejar atrás a nuestros rivales y hacernos con una pieza más de la máquina mágica.

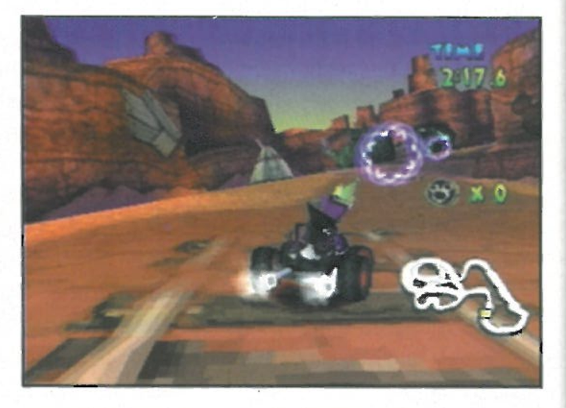






Alternativas: *«Crash Team Racing» nos parece el mejor juego del género. Este título de Disney se queda a la altura de «Teleñecos Racemanía», pero la falta de modo multijugador es grave.*





Disney avala un juego de carreras DIVERTIDO, que sufre la AUSENCIA de un modo multijugador.





El desarrollo del juego se divide en tres tipos de reto: carrera, batalla y contrarreloj, y cada uno de ellos nos dará acceso a una nueva pieza de la máquina de fuegos artificiales.

Gráficos: 82

Los escenarios son muy sólidos y los circuitos cuentan con unos larguísimos recorridos, aunque el do de pecho viene de la mano de una sensación de velocidad muy acertada.

Sonido: 89

De nuevo se nota el sello particular de Disney en unas melodías (algunas de ellas cantadas) simpáticas y pegadizas.
En cuanto al doblaje a nuestro idioma: inmejorable.

Jugabilidad: 84

El reducido catálogo de armas y la similitud de control entre los diferentes vehículos ayudan a una jugabilidad ideal para los más pequeños. Quizá podría haberse mejorado el juego de perspectivas, que resultan demasiado parecidas entre sí.

Diversión: 79

La variedad de vehículos e itinerarios y su sencillo control logran atrapar desde el primer instante. Sin embargo, la ausencia de modo multijugador resulta bastante grave.

Opinión:

Aunque resulta imperdonable la falta del modo multijugador en este juego, el equilibrio de sus apartados técnicos y una capacidad de entretenimiento bastante alta completan un conjunto notable.
Pese a todo, no debemos olvidar que se trata de un juego un tanto infantil, tanto en ambientación como en desarrollo, por lo que los corredores más aventajados seguramente lo encontrarán demasiado fácil.



Valoración 80

- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Crave**
- Distribuidora: **Acclaim**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Sin novedad en el skatepark

No sólo es el mejor sobre una tabla, también cede su nombre al más espectacular simulador de skate que ha pasado por una consola, y además pasa de un soporte a otro con suma facilidad. Lo habéis adivinado: Tony Hawk llega a Dreamcast.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING™

Después de arrasar en las consolas inferiores, el primer (y hasta ahora mejor) simulador de patinaje da el salto a la nueva generación sin afrontar riesgo alguno, con una conversión exacta de los títulos de PlayStation y Nintendo 64. Ni sus gráficos, que sólo mejoran en los efectos de sangre, agua y en unos escenarios más poblados, ni un sistema de juego invariable (que divide cada nivel en diferentes retos con los que conseguir cintas de vídeo) se diferencian lo más mínimo de su primera aparición. Y ésto, que algunos podrían considerar una virtud, se convierte también en su principal desventaja, ya que el usuario de DC puede sentirse decepcionado por el nulo aprovechamiento de recursos que ha hecho Crave.

No por falta de novedades «Tony Hawk» ha perdido su intuitivo control, ni el tamaño de sus escenarios o la variedad en las maniobras de nuestro patinador, sin embargo tampoco se han pulido pequeños defectos presentes ya en el original. La cámara se desenvuelve bien en la horizontalidad, aunque cuando comienzan los giros y los saltos puede resultar un poco lenta, y también resulta cuestionable la física de los personajes en las caídas, obviando la inercia por completo.

A su favor cuenta con la solidez de los protagonistas, la suavidad de sus animaciones y, por supuesto, un impagable control apto para todo tipo de jugadores, que mejora con la cruceta digital.

Con la banda sonora de lujo que ya le acompañó en su primera aparición y todas las opciones que podáis imaginar, su principal baza continúa siendo un estilo diferente, capaz de mantenernos entretenidos por el sólo hecho de realizar nuevas piruetas y recorrer los escenarios destrozando el mobiliario con nuestra tabla. Si además tenemos en cuenta que se trata del único juego de estas características que podéis encontrar en DC, se convierte, desde luego, en una buena opción, aunque técnicamente no esté a la altura de los últimos lanzamientos en esta consola.





Cada nivel está dividido en retos de habilidad, puntuación y piruetas para conseguir las cintas de vídeo que nos abran nuevos escenarios.





Gráficos: 79
Sonido: 93
Jugabilidad: 86
Diversión: 85

Opinión:
La falta de novedades y un apartado técnico apenas mejorado disminuyen la nota final de un título que, por lo demás, mantiene un estilo de juego muy entretenido. La única opción "skate" sigue siendo un gran juego, muy divertido y enormemente jugable. Da rabia pensar qué hubieran logrado de aprovechar la capacidad de DC.

Valoración 84

PLAYSTATION® 2
SE BUSCAN JUGONES

El trabajo

¿Te gustan los videojuegos? Pues eso no es suficiente. Buscamos gente con muchas ganas de disfrutar de los juegos más increíbles de Playstation®2 antes que nadie en Europa. Podrás jugar con nuestros mejores juegos para Playstation®2 como FIFA 2001, F1 Championship Edition y SSX, un mes antes que el resto de Europa y después darnos tu opinión sobre ellos. Tienes que estar dispuesto a viajar con un amigo a la sede central europea de EA en Inglaterra y a alojarte en un magnífico hotel. También tendrás que sacrificarte (si consigues el trabajo) y aceptar una consola Playstation®2 y tres títulos de EA. Los 25 mejores candidatos, aunque no sean seleccionados recibirán 2 títulos de EA para esta nueva consola.

Solicitudes

Los candidatos deben visitar en internet la página web de Hobby Consolas **(http://www.hobbypress.es/hobbyconsolas),** hacer clic en el banner de Playstation®2 de EA y registrarse allí. Imprescindible disponibilidad para viajar a EA en Inglaterra el 18 de septiembre de 2000. Y nada más.

Nosotros

Electronic Arts tiene el mayor y mejor catálogo de juegos para Playstation®2 entre los cuales se incluyen FIFA 2001, F1 Championship Edition, James Bond: El Mundo Nunca es Suficiente, Knockout Kings 2001, NHL™ 2001, NBA 2001 y SSX. Una vez registrado recibirás un boletín con información exclusiva de EA sobre sus productos para Playstation®2.

Los candidatos deben estar dispuestos a estar todo el día jugando.

En colaboración con 

Se seleccionarán 7 candidatos el 10 de septiembre de 2000. La fecha límite para recibir solicitudes será el 7 de septiembre a las 23.59 GMT. Los candidatos deberán ser residentes de la Unión Europea y tener una edad mínima de 13 años.
Los términos y condiciones al completo se encuentran disponibles en: **http://testers.ea.com/termsandconditions**





Midway nos trae sendas versiones para Dreamcast y PlayStation de una de las recreativas que más nos ha enganchado en los salones, y que actualiza al mítico «Gauntlet» que causó furor en los años 80.

Un clásico por partida doble

GAUNTLET LEGENDS

Hace más de una década, tener un Spectrum y no jugar a la versión de la recreativa «Gauntlet» era perderse uno de los juegos más divertidos del catálogo de aquel momento. Todos queríamos manejar al arquero, al mago, al guerrero o a la valquiria en tremendas partidas multijugador iguales a las de los salones de recreativas, pero sin costarnos un duro. El éxito de «Gauntlet» se debía principalmente a esta posibilidad de jugar cuatro personas simultáneamente, pero también a su rapidez de juego y sencillez de desarrollo, que consistía en recorrer unas mazmorras llenas de bichos mientras recogíamos tesoros y power-ups sin parar de pulsar el botón de disparo.

Muchos años después, Midway lanzó una nueva recreativa, «Gauntlet Legends», que actualizaba el asunto con un entorno 3D, pero con mecánica idéntica a la del original. Es en esta máquina en la que se basan las versiones que recibimos ahora para DC y PlayStation, aunque por desgracia con resultados muy desiguales.

Mientras que la versión de Dreamcast aprovecha su mayor memoria y sus cuatro conectores para mandos para igualar a la recreativa en gráficos y posibilidades multijugador, PlayStation no consigue alcanzar una calidad gráfica aceptable, y además sólo ofrece opción para dos jugadores. Y teniendo en cuenta que estamos hablando de «Gauntlet», es un defecto bastante gordo.

Por lo demás, ambas versiones siguen fielmente el desarrollo de la recreativa, ofreciéndonos personajes a elegir más algunos secretos, una buena ambientación medieval y toneladas de monstruos y generadores de criaturas a los que aniquilar disparando hasta que el dedo no pueda más.

Tanto la sencillez de control como de mecánica de juego lo hace un juego ideal para pasar un rato divertido con los amigos, porque además resulta bastante largo.

El único problema es precisamente su simplicidad, que puede hacer que nos cansemos de él en poco tiempo, pero mientras tanto os lo vais a pasar bastante bien, aunque la diversión sea mucho mayor en el caso de Dreamcast.

Hay que tener en cuenta además que su peculiar desarrollo de shoot'em up (lo que hace que «Gauntlet» sea un juego tan especial desde siempre) no abunda demasiado en ninguna de las dos consolas, y es por ello que, a pesar de que no es un juego de los de "tirar cohetes", bien os lo podemos recomendar. Eso sí: os repetimos que la versión de PlayStation ha quedado bastante por debajo de lo que se podía esperar, sobre todo en el tema multijugador y en su pobre aspecto gráfico.

Rubén J. Navarro



- Tipo: **Shoot'em up**
- Compañía: **Midway**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**





Estas versiones de la **RECREATIVA** de este clásico de los 80 resultarán **DIVERTIDAS** para los fanáticos del shoot´em up.







En la versión de PlayStation sólo pueden jugar dos personas de manera simultánea. Un fallo que todavía no nos explicamos.



Para abrir nuevas fases tendremos que ir activando estos obeliscos.

Gráficos:	68
Sonido:	72
Jugabilidad:	80
Diversión:	72

Opinión:

La escasa calidad del apartado gráfico de esta versión no impide que el juego resulte bastante adictivo, y que nos lo pasemos bien con él durante un tiempo. Lo que no podemos entender es la ausencia de un modo para cuatro jugadores simultáneos, ya que de esta manera el juego ha perdido su principal seña de identidad.

Valoración 72

Alternativas:

Juegos de este tipo no hay casi ninguno. Similares, pero en beat'em up, tenéis «Jedi Power Battles».

- Tipo: **Shoot'em up**
- Compañía: **Midway**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1 a 2**
- Idioma: **Inglés**

La magia viene en vuestra ayuda





Es evidente que el mayor atractivo del juego está, además de en su modo multijugador, en la cantidad de ítems distintos que podemos ir recogiendo. Los hay de todas clases: mayor velocidad, nuevas armas, aumentar el tamaño de los personajes... Pero los que más nos gustan y también los más efectivos son los que nos permiten lanzar conjuros mágicos de espectaculares efectos en la versión de Dreamcast.



El modo para un solo jugador resulta también entretenido gracias a la multitud de sorpresas que esconde. Aquí nos tenéis convertidos en pollos.





Alternativas:

Las únicas opciones las tenemos que buscar dentro de los beat'em up, y son «Soul Fighter» y «Dragon's Blood», más espectaculares, aunque sin opción para cuatro jugadores.





Gráficos:	82
Sonido:	78
Jugabilidad:	80
Diversión:	82

Opinión:

Midway ha conseguido una versión muy correcta de la recreativa en todos sus apartados, incluyendo el más importante que es el multijugador. Por lo demás, «Gauntlet» es como es y la idea no puede dar más de sí, así que agradará principalmente a quienes gusten de los juegos de disparar y disparar sin cesar.

Valoración 80

- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Sony**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **6.990 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 6**
- Idioma: **Inglés**

El otro deporte de las 4 ruedas

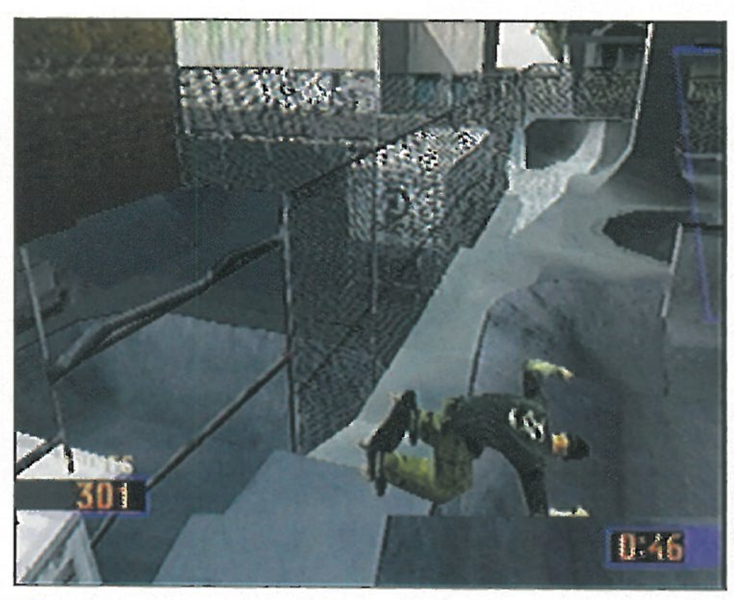
grind Session™

Desde que «Tony Hawk» irrumpiese en el catálogo de PS no han sido pocos los juegos que han intentado repetir la fórmula con mayor o menor fortuna. Ahora es la propia Sony la que se lanza al ruedo.

Cuando no se ha cumplido un año desde que el primer juego de skateboarding llegase a PS, podemos asegurar que ya se ha convertido en un género sin el que no puede pasar ninguna consola que se precie. Y nada mejor que un notable título de Sony para corroborarlo.

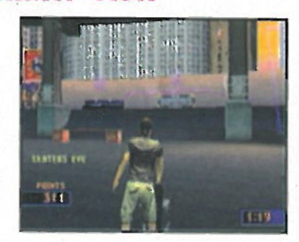
Aunque el propio deporte de la tabla no permite muchas variaciones, «Grind Session» muestra un nuevo tratamiento menos espectacular pero más realista de las competiciones profesionales de patinaje. Como ya ocurría en «Tony Hawk» (que se ha convertido en el título de referencia para cualquier juego de este tipo) nuestra labor se divide en diferentes retos que puntúan para abrir cada escenario. De este modo, tendremos que realizar un número de piruetas a la vez que rompemos elementos del mobiliario y, por primera vez, completamos pequeños recorridos que sólo se harán visibles con un tipo de cámara llamado "skater view". Por lo demás, es el comportamiento físico del patinador, con la posibilidad de terminar una pirueta en cualquier terreno, el elemento más cuidado de un compacto que se resiente por la mínima variedad que se puede encontrar entre los diferentes escenarios. Tanto el sistema de control, que configura inicialmente los combos disponibles, como la posibilidad de ganar tiempo con cada itinerario completo, innovan en un lanzamiento que sufre de un molesto, aunque perdonable, baile de polígonos.





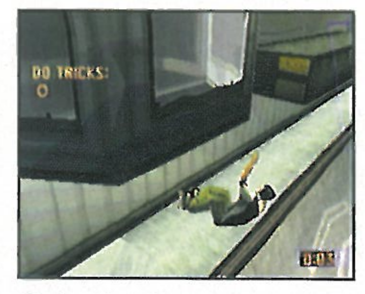
Los escenarios resultan bastante limitados, sobre todo si los comparamos con otros títulos similares, aunque nos permiten realizar todo tipo de piruetas en cualquier terreno.

Skater View





El mejor modo de puntuar es conseguir completar uno de los itinerarios "profesionales" de cada escenario, para lo cual tendremos que hacer uso de nuestra mirada de patinador y descubrir los obstáculos y el orden en que debemos superarlos. Una tarea nada sencilla.



El modo multijugador se limita a partidas alternativas en las que hay que realizar una serie de piruetas.



Antes de comenzar podremos escoger los combos disponibles para cada patinador.

Gráficos:	74
Sonido:	90
Jugabilidad:	79
Diversión:	82

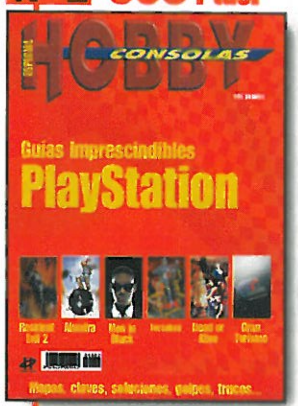
Opinión:
El realista comportamiento de nuestro patinador y las posibilidades de control compensan un apartado técnico discreto y unos escenarios algo repetitivos. Eso sí, una vez nos acostumbremos al sistema de combos, y gracias a un sencillo modo de puntuación, podremos disfrutar de un juego bastante divertido.



Guías Totales

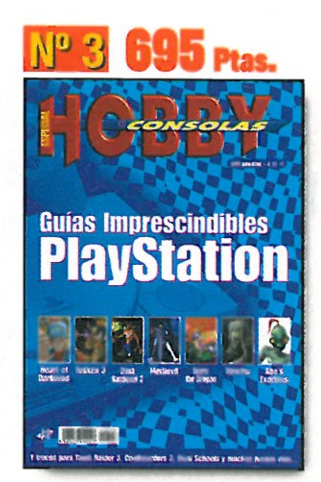
PARA TUS VIDEOJUEGOS FAVORITOS.





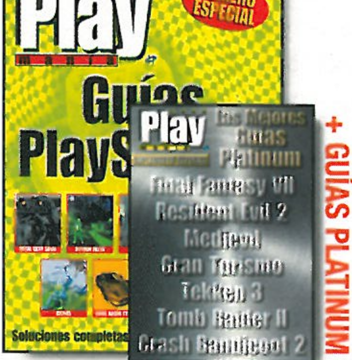
- RESIDENT EVIL 2
- GRAN TURISMO
- FORSAKEN
- MEN IN BLACK
- ALUNDRA
- DEAD OR ALIVE

Nº 3 695 Ptas.



- TEKKEN 3
- MEDIEVIL
- CRASH BANDICOOT 3
- TENCHU
- HEART OF DARKNESS
- SPYRO THE DRAGON

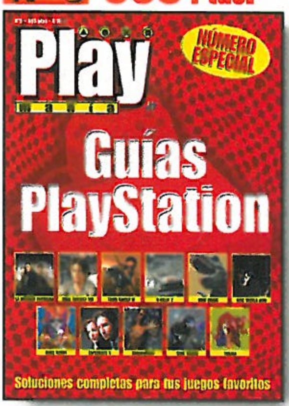
Nº 4 695 Ptas.





- METAL GEAR SOLID
- BICHOS
- SILENT HILL
- TOMB RAIDER III
- FIFA '99
- NEED FOR SPEED IV
- DRIVER
- SYPHON FILTER
- RIDGE RACER TYPE 4





- FINAL FANTASY VIII
- LA AMENAZA FANTASMA
- TOMB RAIDER IV
- DINO CRISIS
- SOUL REAVER
- SHADOWMAN
- DISC WORLD NOIR
- EXPEDIENTE X
- TARZÁN
- BUGS BUNNY: LOST IN TIME
- V-RALLY 2

Nº 1 795 Ptas.



2ª EDICIÓN

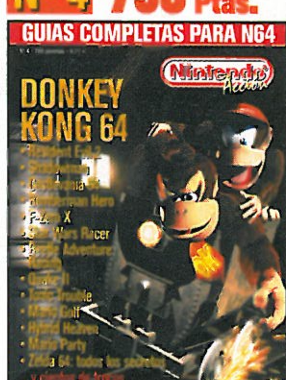
- SUPER MARIO 64
- TUROK
- KILLER INSTINCT GOLD
- SADOWS OF THE EMPIRE
- MORTAL KOMBAT TRILOGY
- MARIO KART 64
- GOLDENEYE 007
- EXTREME G
- DIDDY KONG RACING...

Nº 2 795 Ptas.



- TUROK 2
- FIFA: RM98
- V-RALLY 99
- F-1 WGP
- LEGEND OF ZELDA
- BANJO-KAZOOIE
- DUKE NUKEM 64
- YOSHI'S STORY
- MISSION:IMPOSSIBLE
- MORTAL KOMBAT 4...

Nº 4 795 Ptas.



- RESIDENT EVIL 2
- SHADOWMAN
- CASTLEVANIA 64
- BOMBERMAN HERO
- F-ZERO X
- STAR WARS RACER
- BEETLE ADVENTURE RACING
- QUAKE II
- TONIC TROUBLE
- MARIO GOLF
- HYBRID HEAVEN
- MARIO PARTY
- ZELDA 64...





Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de abajo, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.

☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation (Vol. 4) + Guías Platinum, por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 5), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1), por 795 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2), por 795 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 4), por 795 Ptas*
(*) Gastos de envío incluidos.

Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO

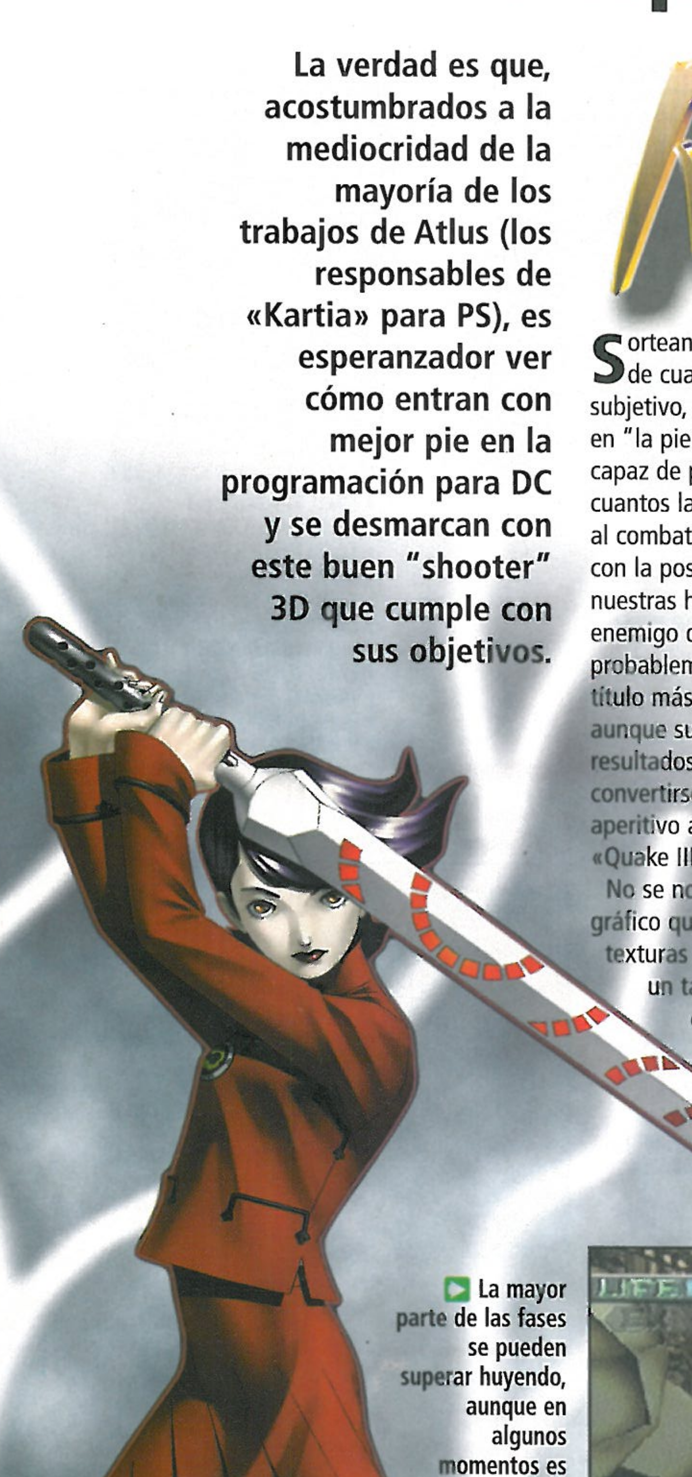
☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__

Fecha y Firma

Una espada con personalidad

La verdad es que, acostumbrados a la mediocridad de la mayoría de los trabajos de Atlus (los responsables de «Kartia» para PS), es esperanzador ver cómo entran con mejor pie en la programación para DC y se desmarcan con este buen "shooter" 3D que cumple con sus objetivos.

MAKEN X



Sorteando las normas básicas de cualquier "shoot 'em up" subjetivo, «Maken X» nos pone en "la piel" de una espada capaz de poseer el alma de cuantos la empuñan. Limitados al combate cuerpo a cuerpo, y con la posibilidad de mejorar nuestras habilidades con cada enemigo derrotado, probablemente se trate del título más innovador del género, aunque sus irregulares resultados le condenan a convertirse en un simple aperitivo antes de la llegada de «Quake III: Arena».

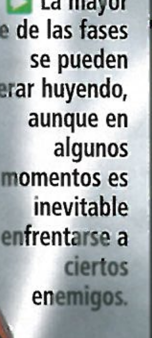
No se nos escapa un apartado gráfico que combina alucinantes texturas con unos movimientos un tanto lentos, o un diseño de enemigos que resulta tan variado como ridículo (con insistencia enfermiza en unas máscaras de Kabuki fuera de lugar), pero por encima de todo, es su extraño sistema de juego el culpable de una sensación final un tanto desangelada.

Ésto es debido a una mecánica de detección de objetivos imprecisa, que además complica el control durante los combates, y a un ataque estructurado en combos, con inevitables -y muy vulnerables- periodos de recuperación entre golpes, compensado, eso sí, por la posibilidad de superar cada nivel huyendo. A este sistema debemos añadirle un argumento no menos extraño que se centra en detener a la malvada organización de turno, y que nos es desvelado a lo largo de interminables textos, tan complicados como aburridos.

Pese a todo, superados los primeros compases, el GD gana solidez suficiente como para invitarnos a continuar, sobre todo gracias a la posibilidad de cambiar de personaje y a un desarrollo no lineal que nos obliga a regresar a algunos niveles. A todo esto debemos añadir la libertad de itinerarios y los pequeños puzzles que salpican cada escenario, y que definitivamente configuran un juego entretenido y con una dificultad muy bien calibrada.

Incapaz de satisfacer a quienes vayan buscando un nuevo heredero de «Doom», que sin duda echarán en falta mayores dosis de acción, su arriesgado planteamiento y la enrevesada historia que le sirve de trasfondo pueden gustar a aquellos jugadores que persigan un título diferente.

David Martínez



La mayor parte de las fases se pueden superar huyendo, aunque en algunos momentos es inevitable enfrentarse a ciertos enemigos.







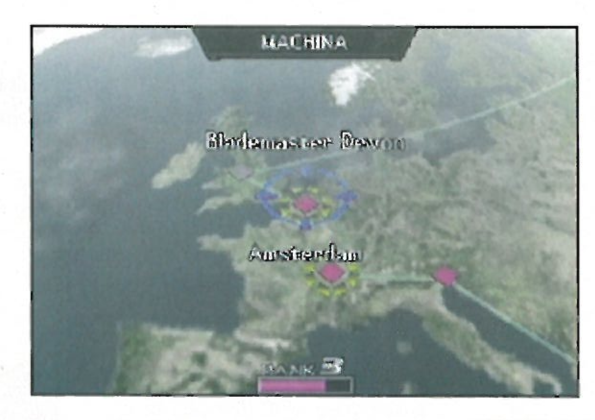
- Tipo: **Shoot'em up subjetivo**
- Compañía: **Atlus**
- Distribuidora: **Sega**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Enemigos de diseño

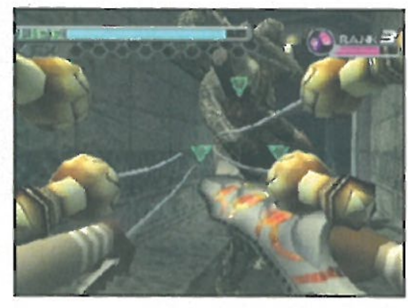





Muchos y muy variados, así son los enemigos que vamos a encontrar a lo largo de «Maken X», aunque su aspecto no sea siempre el más amenazador. Guerreros con máscara de Kabuki, "gangsters" de los años 30 con alas de mariposa, o amenazadoras azafatas de avión, son sólo una muestra del arriesgado filón estético que han escogido los muchachos de Atlus. Eso sí, no os confiéis por su ridículo aspecto, ya que muestran una elevada IA.



«Maken X» se desarrolla en el mundo del futuro, y aunque las principales capitales, donde se alojan los blademaster, han cambiado bastante, aún podremos reconocer Londres o Atenas.



Gráficos: 80

Aunque se mueve con lentitud, la riqueza de texturas y el tamaño de los escenarios compensa este pequeño defecto. En cuanto a los enemigos, son muy variados y de diseño barroco, aunque ridículo.

Sonido: 75

Los efectos de sonido mantienen un buen nivel, aunque por su parte las melodías podían haberse mejorado.

Jugabilidad: 74

Cuesta acostumbrarse un poco a la detección de objetivos, pero con un poco de práctica y sin desdeñar la técnica de huida, podemos hacernos con él. La dificultad, por su parte, resulta bastante ajustada.

Diversión: 79

La combinación entre puzzles, combate y plataformas da buenos resultados, especialmente por la posibilidad de cambiar de personaje y regresar a cada escenario cuando lo deseemos.

Opinión:

«Maken X» es toda una "rareza" que no termina de encajar en los parámetros de los clásicos "shoot'em up" 3D. A su arriesgada línea visual y mezcla de géneros en el desarrollo, une un argumento polémico para conseguir un juego irregular, pero, a su manera, también entretenido. Si a todo ello le unimos el cambio de personaje y la calidad de los escenarios, el resultado final es un juego bastante digno, aunque alejado de los grandes títulos de este género que llegarán en breve a Dreamcast.

Valoración 78

Alternativas: *De momento ninguna, pero pronto tendremos «Quake III» o «Half-Life», ambos auténticas obras maestras.*





Atlus nos ofrece un "shooter" en 3D cuyo principal atractivo radica en la MEZCLA de géneros y en el CAMBIO de personaje.



Posesión Infernal




Nuestra espada es tan poderosa que será capaz de poseer a quienes la empuñen. De este modo podremos cambiar de personaje (y habilidades) cada vez que derrotemos a un Blademaster.

- Tipo: **Musical**
- Compañía: **Sony**
- Distribuidora: **Sony**

- Precio: **3.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

En la cuerda floja

vib-ribbon™

Con títulos del talante de «Un Jammer Lammy» en su catálogo, los chicos de Nana On-Sha nos ofrecen su última locura. «Vib Ribbon» es ya uno de los juegos más originales de PS... y también uno de los que mayor riesgo corre de decepcionar por completo a quienes gusten de los juegos "como Dios manda".

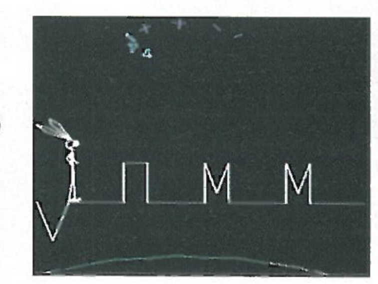


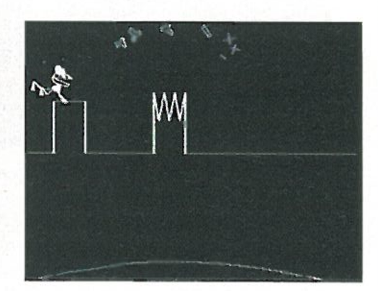
La primera impresión que nos provoca «Vib Ribbon» es el más absoluto desconcierto. Y no sólo porque en mucho tiempo no habíamos tenido que leer las instrucciones de un juego antes de probarlo, sino porque su estética es de lo más arriesgado que hemos visto en años.

Obviando las texturas por completo, el equipo de Matsuura regresa a la imagen vectorial de líneas rectas sobre vacío con la desoladora cifra de 4 colores en pantalla, y todo ello "adornado" con unos precarios movimientos de cámara que no terminan de representar las 3D.

Puestos a jugar, la cosa es sencilla. Nuestra labor es conseguir que Vibri, una especie de conejo, avance por una línea horizontal plagada de obstáculos que se van generando por la melodía que esté sonando.

Para ello, en lugar de tomar el control del protagonista, nos limitamos a indicarle cómo superar cada trampa con un sólo movimiento, con lo que al final el juego se reduce a pulsar los botones en el momento preciso, en la línea de otros títulos musicales como «Beatmanía».





Para ponernos las cosas un poco más complicadas, las figuras se intercalan a diferentes velocidades y la línea de movimiento cambia el sentido, aunque sin variar en exceso el desarrollo.

¿Dónde radica entonces la gracia de «VR»? Pues en que el número de niveles es tan grande como nuestro catalogo de CDs musicales, ya que el compacto genera los escenarios a partir de cualquier melodía. De este modo, podremos disfrutar de un juego musical con temas infinitos, y todos de nuestra elección.

Sin embargo, el "toque" de genialidad de títulos anteriores ha desaparecido con tanta simplicidad, y la falta de modos, especialmente multijugador, pronto pasa factura sobre la diversión.

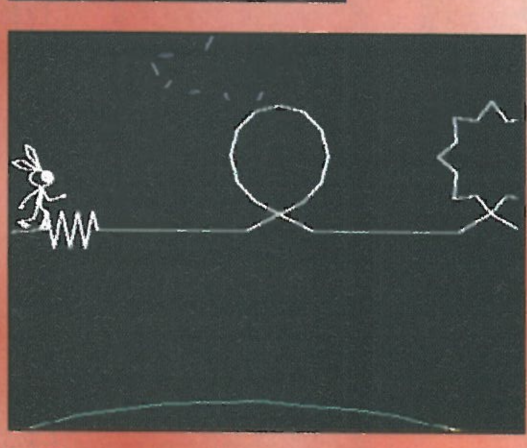
Lejos de la adicción de otros musicales, «VR» no consigue mantener el interés más que por sus infinitas melodías, un recurso, en el fondo, ajeno al propio juego. Desde luego es original, y nos permite escuchar nuestra música favorita mientras jugamos, pero su extravagancia y simplicidad corren un tremendo riesgo de volverse en su contra.



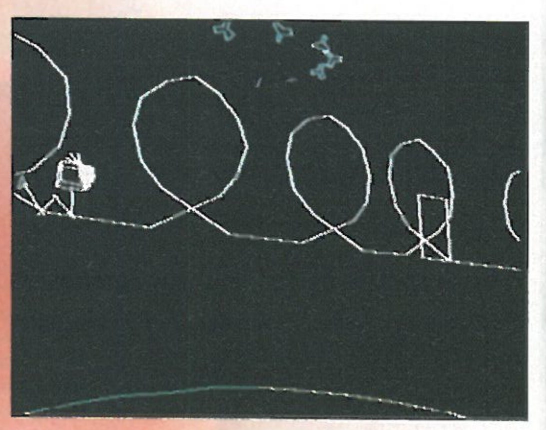
Opinión:

Este título sacrifica su atractivo visual en favor de la jugabilidad más sencilla y el apartado sonoro más variado de la historia, pues vale cualquier CD musical. Estos pilares son su razón de ser, pero su concepto, demasiado simple, puede acabar jugando en su contra. Claro, que con ese precio, vale la pena probar...





El juego consiste en hacer que el conejito salve los obstáculos pulsando los botones en el momento justo.



Estos dibujos se generan al ritmo de las canciones que pongamos en la consola, que pueden ser de cualquier CD.

Segundas partes...

VANDAL HEARTS® II

Tres años después del primer «Vandal Hearts», Konami se mete de nuevo en la estrategia por turnos con una continuación que, por desgracia, nos recuerda el famoso dicho sobre las secuelas.

El primer «Vandal Hearts» nos sorprendió a todos por la sencillez con que nos acercaba a un género normalmente tan complejo como la estrategia por turnos. Su historia medieval de héroes y villanos, los toques de rol y el eficaz y rápido sistema de combate lo convirtieron en el mejor juego de estrategia del momento. Sin embargo, esta segunda parte supone un paso atrás dentro del género, ya que una vez analizados todos sus aspectos, resulta claramente inferior al original.
Básicamente, lo que Konami ha hecho es recuperar la mecánica del juego anterior y, por desgracia, eliminar todo lo que en su momento nos agradó.

CAMBIOS A PEOR

La historia épica del original, con personajes carismáticos y bien definidos según su clase (arquero, mago, guerrero...) ha desaparecido, dejando paso a un argumento complicado, que se pierde en detalles secundarios y que en demasiados momentos llega a hacerse aburrido. Además, ahora no hay una diferenciación clara entre profesiones, y todos los personajes resultan muy similares, aunque, eso sí, cuentan con más armas y conjuros a su disposición.
Los gráficos también han sufrido un retroceso, presentando un aspecto más pobre (aunque menos pixelado), con escenarios monótonos y repetitivos.
Las únicas novedades reales las encontramos en el sistema de lucha, ya que además de poder elegir entre más acciones, los movimientos de nuestros personajes se realizan de manera simultánea a los de los enemigos que controla la consola, reduciendo en teoría la duración de los combates.
Y decimos en teoría, porque en la práctica se han complicado tanto con las nuevas opciones que se vuelven tediosos.
La verdad es que «Vandal Hearts» dejó el listón muy alto, pero esta secuela no sólo no llega a igualarlo sino que queda muy lejos de plantarle cara a títulos actuales del género como «Front Mission 3». Nosotros sólo lo podemos recomendarlo a gente con mucha, mucha paciencia y fanáticos de la estrategia por turnos.

Rubén J. Navarro







Para plantear mejor la estrategia de cada combate, disponemos de cinco niveles de zoom y una perspectiva a vista de pájaro del campo de batalla.

- Tipo: **Estrategia**
- Compañía: **Konami**
- Distribuidora: **Konami**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

El cambio en el sistema de combate





Los combates transcurren de manera similar a los del primer «Vandal Hearts»: seleccionamos un personaje, le indicamos al cuadro al que queremos que se desplace, y luego elegimos el arma, magia u objeto especial que va a utilizar. El cambio respecto a su antecesor lo tenemos cuando se ejecuta el movimiento, ya que ahora los enemigos se mueven a la vez que nuestros personajes.



Como en la primera parte, también tenemos magia para defendernos, pero sus efectos son menos espectaculares que antes.





Alternativas:

Pese al tiempo transcurrido, el primer «Vandal Hearts» nos sigue pareciendo uno de los mejores juegos de este género. Si lo que os atrae es la temática futurista, «Front Mission 3» de Square, es el mejor juego de estrategia del momento.



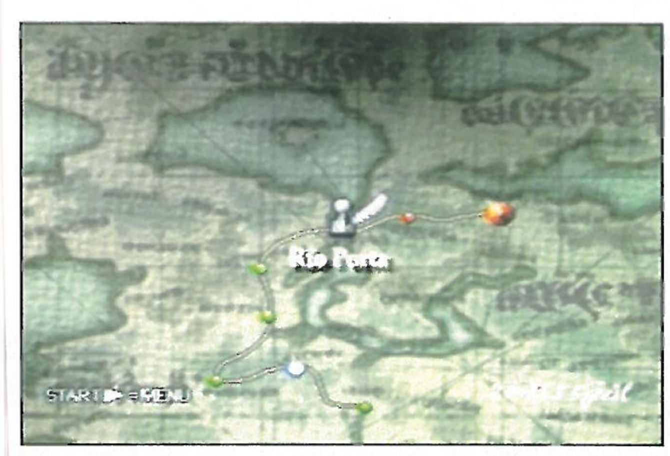
Entre combates iremos conociendo detalles de la historia mediante secuencias dialogadas traducidas al castellano.

Un juego de estrategia con toques de rol





Además de por la historia, los elementos roleros del juego se muestran en forma de niveles de experiencia para los personajes y montones de armas y objetos que comprar. Cuanto más alto sea el nivel de los protagonistas, mejor combatirán.



Para movernos de una localización a otra contamos con este mapa donde se irán abriendo nuevos sitios a los que ir. Así podemos visitar nuevas ciudades donde comprar más objetos.

Esta secuela queda por DEBAJO de su antecesor a pesar de ofrecer más OPCIONES de juego.



Gráficos: 70

Los escenarios 3D resultan muy repetitivos, y las animaciones de los personajes son demasiado básicas. Inexplicablemente, resulta inferior gráficamente al primer «Vandal Hearts».

Sonido: 82

Lo mejor del juego. Las melodías son épicas, muy variadas y acordes con lo que ocurre en cada momento. Sin embargo, se echan en falta efectos de sonido y voces durante las escenas, y también en las batallas.

Jugabilidad: 74

Si estáis familiarizados con este tipo de juegos, os resultará algo más sencillo cogerle la mecánica al sistema de combate, pero los recién llegados van a sufrir mucho a medida que avancen en el juego, y los enfrentamientos se vayan complicando con más opciones.

Diversión: 68

Es un juego "espeso", tanto por la lentitud de las escenas de la historia (algunas de ellas soporíferas), como por el desarrollo de los combates, los tiempos de carga y la cantidad de opciones de los menús. Sólo los más pacientes le sacaréis partido.

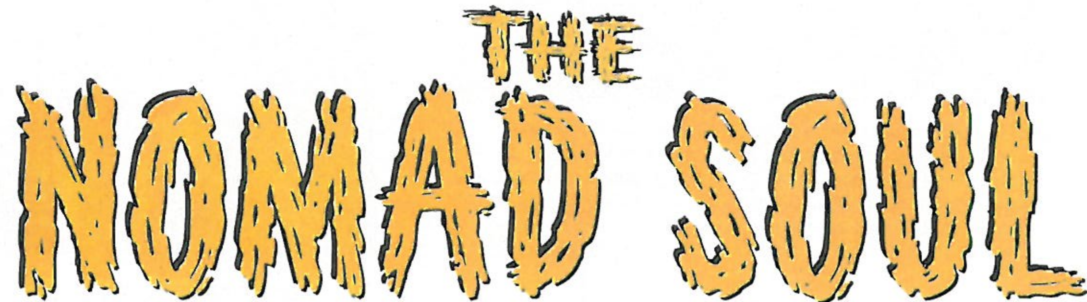
Opinión:

Konami ha completado una secuela irregular. Esta segunda parte cuenta con más opciones en los combates, y el hecho de que movamos de manera simultánea a la consola resulta positivo. Sin embargo, tanto la aburrida historia como el pobre aspecto visual y su desarrollo lento hacen que quede por debajo del original.

Valoración 70

Procedente del PC, esta aventura gráfica de ambientación futurista realizada por Eidos logra hacerse un hueco en el nutrido catálogo de Dreamcast gracias a un sólido argumento de temática adulta.

Misterio en el futuro



La mecánica de «The Nomad Soul» sigue fielmente el desarrollo clásico de las aventuras gráficas, consistente en investigar numerosas localizaciones en busca de objetos con los que resolver puzzles, y hablar con un gran número de personajes que, poco a poco, nos van desvelando la trama del juego.

Pero precisamente la gracia de este título de Eidos está en la manera en que los programadores han sabido potenciar estos elementos, logrando una ambientación soberbia y una historia de las que enganchan nada más comenzar. El truco está en dejarnos controlar a un personaje del que no sabemos prácticamente nada salvo que es agente de policía, que se ve transportado a un mundo futurista del que tampoco conocemos detalle alguno. Allí tendremos que comenzar investigando un extraño asesinato, que en absoluto hace prever los extraños derroteros por los que va a transcurrir después la historia, que termina introduciendo elementos sobrenaturales en los que se ven inmersos varios cultos religiosos.

Los puntos fuertes de «Nomad Soul» son, por tanto, su cuidada ambientación, que cuenta con una apariencia visual muy atractiva, y su intrigante y sorprendente historia.

Si solamente tuviésemos que valorar estos dos elementos, estaríamos hablando de una de las mejores aventuras que hay en estos momentos para cualquier consola, pero por desgracia el juego tiene también importantes defectos técnicos que no se pueden pasar por alto.

El primero de ellos atañe a los tiempos de carga de los escenarios: la consola lee continuamente del GD-ROM para que no tengamos que esperar varios minutos a que cargue cada parte del decorado, pero esto, como contrapartida, provoca saltos muy bruscos de la acción cada poco tiempo.

Esa brusquedad alcanza también a las cámaras, cuyos cambios de plano se realizan con muy poca suavidad. Además, el control está muy poco cuidado, obligándonos a jugar con la cruceta cuando el juego pedía a gritos el uso del stick analógico, y ofreciendo unos movimientos con demasiada inercia.

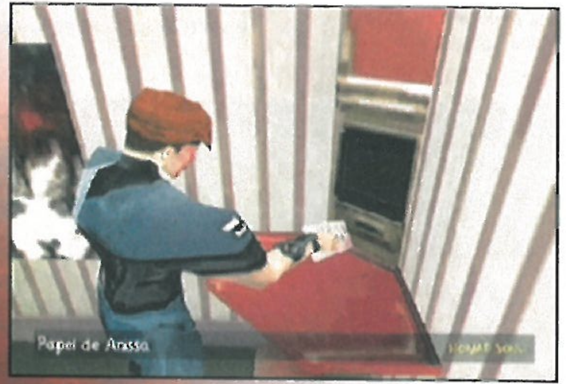
Estos defectos que en cualquier otro juego hubieran supuesto un lastre muy grande, en «Nomad Soul» quedan compensados por su absorbente y fantástico desarrollo, equilibrando el resultado final.

Lo que no podemos dejar de recordaros es que, tanto por su temática, como por las escenas "subidas de tono" y los lugares que visitamos (sex shops y clubes nocturnos entre otros) es un juego orientado claramente para jugadores adultos. Seguro que muchos de ellos pasarán por alto sus defectos en cuanto lleven jugando media hora y podrán disfrutar de esta atractiva aventura.

Rubén J. Navarro



Como miembros del cuerpo de policía tendremos que interrogar a un gran número de personajes y escoger la mejor opción en los diálogos para obtener pistas. La traducción al castellano de los textos es perfecta.



El juego sigue el desarrollo clásico de búsqueda de objetos en diferentes localizaciones y resolución de puzzles, todos de dificultad bastante elevada.



- Tipo: **Aventura gráfica**
- Compañía: **Eidos**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Una curiosa mezcla de géneros




Eidos ha conseguido añadir bastante diversidad a esta aventura tomando prestados elementos de otros géneros. Habrá momentos en los que la vista cambiará y nos moveremos como en un shoot'em up subjetivo y otros en los que tendremos que pelear como si de un juego de lucha se tratara.



Bien avanzado el juego obtendremos la opción de cambiar de identidad poseyendo nuevos cuerpos. Con ellos podremos acceder a nuevas habilidades, indispensables para desentrañar la extraña trama futurista y misteriosa de «The Nomad Soul».




Alternativas:

Tenéis un completo surtido de aventuras en Dreamcast, todas ellas de gran calidad: «Soul Reaver», «Tomb Raider: TLR», «Shadowman», los dos «Resident Evil», «Blue Stinger» y el original «Ecco». Más variedad, imposible.




Esta aventura para ADULTOS tiene una trama MUY ELABORADA que compensa algunos FALLOS TÉCNICOS notables.



Un detalle muy curioso: el conocido cantante David Bowie hace su aparición en el juego en la forma de uno de los personajes principales. La inspirada banda sonora ha corrido también de su cuenta.

Escenas "subidas de tono"




Este juego está orientado a los jugadores adultos, tanto por la inclusión de escenas como las que aquí veis, como por los lugares "de dudosa reputación" que visitaremos.



A lo largo de la aventura iremos asistiendo a numerosas escenas pregrabadas llenas de diálogos en inglés con subtítulos en castellano. La historia que se narra en ellas es francamente interesante.

Gráficos: 75

La apariencia visual es buena y recrea a la perfección el ambiente a lo "Blade Runner" del juego. Por contra, tanto los bruscos tirones a la hora de cargar los escenarios como los caóticos cambios de cámara resultan molestos.

Sonido: 89

David Bowie ha realizado un excelente trabajo que podréis comprobar con los numerosos conciertos que se marca durante el juego. Los efectos ambientales, también son muy buenos.

Jugabilidad: 70

El control del personaje no es bueno: sólo se puede manejar con la cruceta y no responde bien a nuestras órdenes. Las fases de lucha, sin embargo, están perfectamente resueltas.

Diversión: 86

La historia que nos propone «Nomad Soul» consigue enganchar desde el principio y su duración es tan grande como para manteneros entretenidos durante semanas.

Opinión:

Este juego es un buen ejemplo de cómo un trabajado argumento y una buena ambientación pueden salvar un título que muestra defectos técnicos importantes. Aunque valorado en conjunto no quede entre los primeros puestos del amplio catálogo de aventuras para Dreamcast, su original temática y la mezcla de elementos de otros géneros hace que se haga merecedor de vuestra atención. Y eso sí, no olvidéis que está orientado exclusivamente a adultos.

Valoración 80



Tipo: **Velocidad**
Compañía: **Acclaim**
Distribuidora: **Acclaim**
Precio: **8.990 ptas.**
Jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **Inglés**

Conductores malhablados

SOUTH PARK RALLY





Parece que en Acclaim están dispuestos a sacarle todo el jugo a la corrosiva licencia de South Park, y nada mejor que un juego de carreras locas para completar esta curiosa saga. Al igual que en la versión de PS, Stan, Kyle, Cartman y los demás se han embarcado en unas disputadas carreras en las que no bastará con llegar en primer lugar para ganar. Y es que el punto fuerte del GD reside en la variedad de objetivos de cada circuito, que van desde rescatar pollos hasta encontrar un ítem oculto y llevarlo a la meta, con lo que se aleja un poco de los elementos tradicionales del género.

Tampoco los escenarios se han salvado de la estética de la serie de TV. Por las heladas calles de South Park pasean los personajes más divertidos de la serie, procurado estorbar lo máximo posible a unos corredores que tendrán que buscar su itinerario entre un montón de caminos posibles.

Sin embargo, lo atractivo de su planteamiento se hunde en lo más profundo de unos gráficos sin gracia, que intentan pasar éstos personajes a las 3D sin mucho éxito. A su lado, el desafortunado sistema de control, que abusa del derrape, y una diversión que desaparece tras las primeras carreras terminan por completar un lanzamiento más que discreto.



Como es habitual en este tipo de juegos, el modo multijugador para 4 amigos es también el más divertido.



Tipo: **Velocidad**
Compañía: **Broadsword Int.**
Distribuidora: **Acclaim**
Precio: **8.990 ptas.**
Jugadores: **1**
Idioma: **Castellano**

Motores primitivos

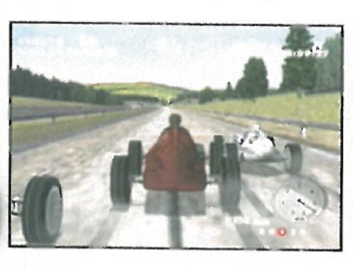


Siendo realistas, hay que empezar diciendo que nos encontramos, probablemente, ante uno de los juegos de velocidad menos afortunados que han tenido la oportunidad de pasar por el catálogo de DC.

Salvando ciertos aspectos del apartado gráfico, como el diseño de los vehículos o los preciosistas escenarios, existen pocos elementos que no se hayan visto superados ya por la práctica totalidad del resto de títulos de este género en DC.

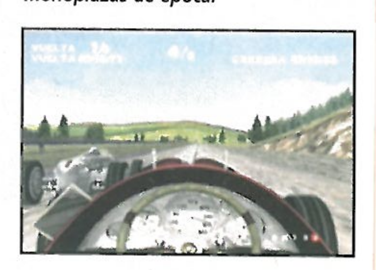
Y es que, en su afán por simular la inestabilidad que poseían estos vehículos de la década de los 30 en la realidad, los programadores han dotado a los coches de un control excesivamente sensible, que acaba por convertir las carreras en un vano intento por controlar el vehículo.

Para colmo, no podemos evitar encontrarle al propio título del juego un cierto tono irónico, puesto que velocidad, lo que se dice sensación de velocidad, sólo la tiene en eso, en el espíritu. No importa qué modelo escojamos, la parsimonia con que se desplazan los vehículos sólo rivaliza con la frustración en que nos sumen los continuos rebotes contra las vallas y la dificultad posterior para salir de las zonas de tierra.





Sin duda, el punto fuerte del juego es el diseño de estos magníficos monoplazas de época.



Los modos de juego son suficientes pero no añaden apenas atractivos, sin contar con que los incómodos menús quizá acaben por hacernos desistir y limitarnos a participar en carreras individuales para no calentarnos la cabeza.

En resumen, que si tu interés está en la verdadera velocidad, la mejor alternativa es... cualquier otra.



- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Infogrames**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

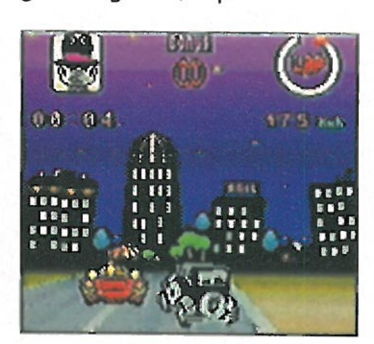
Pier Nodoyuna en tu bolsillo



La ya demostrada maestría de Infogrames a la hora de programar juegos de velocidad para GB tiene en «WR» su máxima expresión. La pequeña pantalla de nuestra portátil da cabida en esta ocasión a un juego de "carreras locas" que nada tiene que envidiar a sus "hermanos mayores" de otras consolas. Los protagonistas de "Los Autos Locos" lucen en su versión portátil un inmejorable aspecto, que además se completa con un variado, aunque escaso, elenco de circuitos directamente sacados de la serie, y todo ello sin descuidar una magnífica sensación de velocidad.

Pero aquí no terminan sus virtudes. Conocedores de las limitaciones de una portátil, los elementos típicos del género, como disparos o trampas, se han limitado al uso de un sólo botón y selección al azar, lo que no merma la jugabilidad.

Algunos detalles de calidad, como la posibilidad de competir en 4 modos de juego o descubrir personajes ocultos, terminan por redondear un cartucho técnicamente impecable. Aunque, sin lugar a dudas, el mayor acierto lo encontramos en el desarrollo. Al inteligente comportamiento de nuestros rivales se une un estilo de carrera muy disputado, en el que los 8 pilotos corren en pelotón y la victoria se decide en los últimos momentos. Si te gusta el género, imprescindible.



Los personajes de «Wacky Races» conservan el simpático aspecto de la serie de animación.





- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Bit Managers**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Muy bueno y... muy parecido

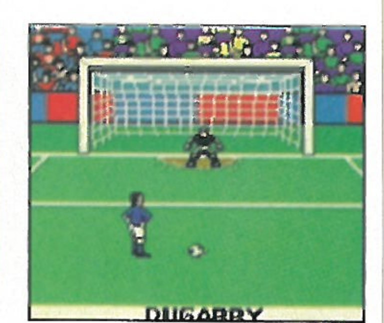
UEFA 2000

El nuevo simulador de fútbol programado por Bit Managers cuenta con todos los datos actualizados y las selecciones y jugadores que participaron en la reciente Eurocopa de Fútbol.

El motor gráfico utilizado es exactamente el mismo que tan buenos resultados dio hace unos meses con «Ronaldo V-Football»: un engine que permite mostrar en pantalla unos jugadores de tamaño considerablemente grande y bien animados, integrados en una acción que no se hace confusa en ningún momento (todo un hito en el género dentro de esta consola).

Se trata de un juego al que cuesta cogerle el tranquillo en un primer contacto, pero que va creando adicción con el tiempo. Y aunque al principio resulta complicado enlazar más de 3 pases sin que te quiten el balón, cuando te acostumbras al control todo mejora y se convierte en una delicia, jugable y divertido. En general, el único detalle un poco molesto es la tardanza con que se cambia el control de un jugador a otro, lo que ocasiona algunas imprecisiones en los pases.

De cualquier forma, el juego es divertido y duradero (dispone de 5 modos y numerosas opciones tácticas), y aunque cabía esperar algún tipo de mejora, no cabe duda que se trata de una muy buena elección, siempre y cuando no tengas ya «Ronaldo V-Football»



En caso de empate, el juego nos permite participar en unas tandas de penalties muy bien representadas.







- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Cryo**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Carreras muy cortas

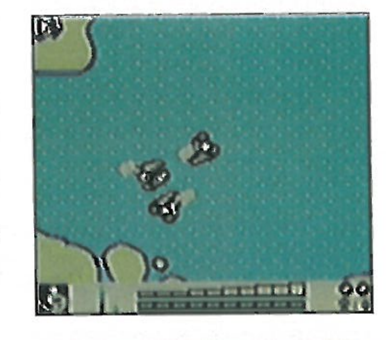
RIP TIDE RACER

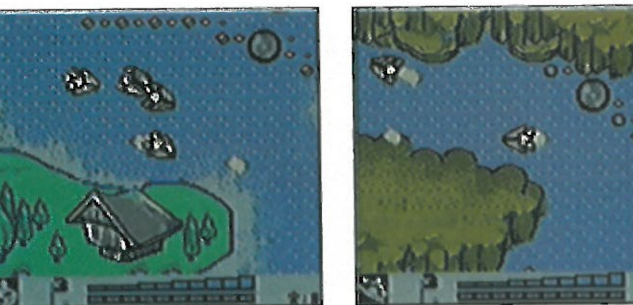
Bajo un concepto de juego al viejo estilo de títulos como «Micromachines», este cartucho de Cryo nos propone unas sencillas carreras a bordo de lanchas fueraborda con vista cenital. Los potentes vehículos van, además, armados con un cañón con el que podemos disparar a nuestros tres contrincantes y detenerles por unos segundos.

El sistema de juego es bastante sencillo: simplemente hay que girar a izquierda y derecha según el trazado de cada circuito, controlando la acusada inercia y evitando los ataques de los demás.

Sin embargo, aspectos como la desequilibrada facilidad de las carreras, que nos permite destacarnos en primera posición casi desde la primera curva, o la poca variedad en circuitos y modos de juego, convierten las partidas en un mero trámite.

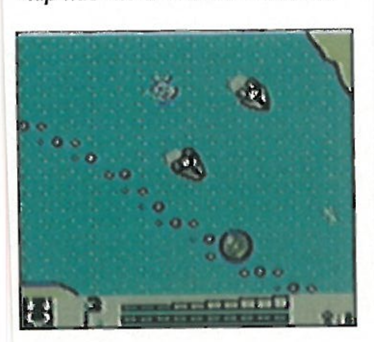
Resulta bastante divertido las 2 ó 3 primeras partidas, pero el interés se pierde muy pronto y tras la primeras horas de juego realmente no queda nada que nos invite a seguir jugando mucho más tiempo.







Aunque al principio engancha, «Rip Tide» no tiene mucha duración.

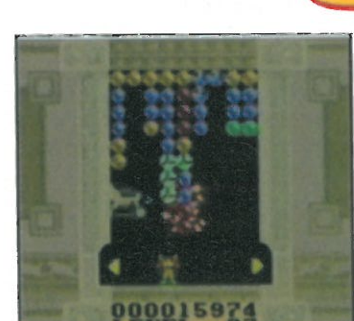


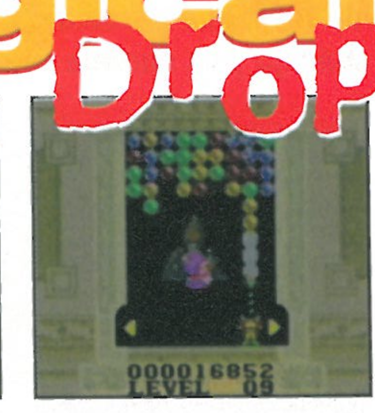


- Tipo: **Puzzle**
- Compañía: **Swing!**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **5.990 ptas**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

A la sombra de los "Bust"

Magical Drop



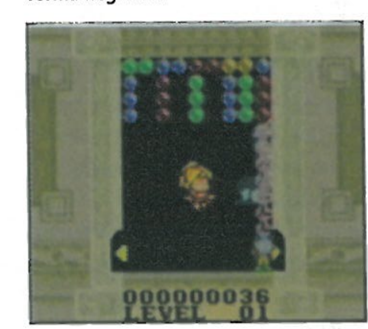


El sistema de juego es demasiado simple, afectando a la diversión de forma negativa.

El sistema de juego que propone «Magical Drop» es bastante parecido al de los clásicos «Bust a Move». Es decir, contamos con un montón de bolitas que cuelgan del techo (dispuestas en columnas rectas), que van bajando poco a poco. Nuestra labor es unir como mínimo 3 del mismo color, para que desaparezcan.

Sin embargo, en este caso nuestra labor no consiste en lanzarlas hacia arriba, sino en ir recogiéndolas con el personaje, que se encuentra en la parte inferior para ir acumulándolas en sus brazos. Después las mandamos de nuevo hacia arriba, y al ir formando los tríos, desaparecen.

El caso es que, cuando se le coge el aire a la mecánica, si bien no tiene ninguna complicación, termina por resultar un poco pesado, ya que no permite estrategia alguna: simplemente hay que coger y soltar bolas. Si además contamos con que sólo disponemos de un único modo del tipo "hasta el infinito", el resultado es un juego con poca esperanza de vida, en el que el desafortunado sistema de juego no permite alcanzar grandes cotas de adicción.





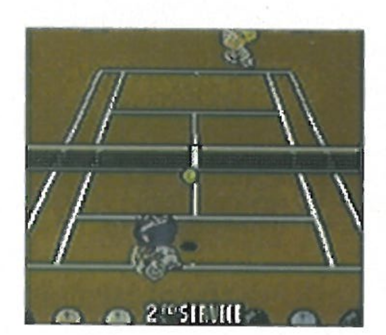
Gráficos:	58
Sonido:	60
Jugabilidad:	68
Diversión:	59
Valoración	60

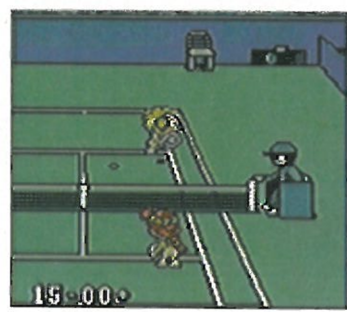
- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Cryo**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **5.990 ptas**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

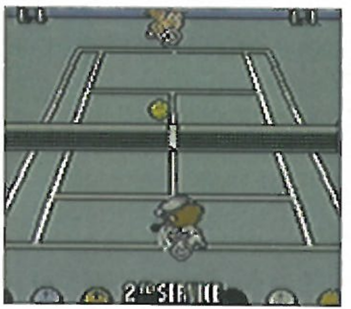
Punto de partido



Cryo se sale un poco de su línea de lanzamientos habitual para traer hasta la pequeña de Nintendo un estupendo juego de tenis que destaca por su sencillez de manejo y su enorme simpatía gráfica.







Los personajes están muy bien animados, y se mueven con mucha soltura sobre la pista.



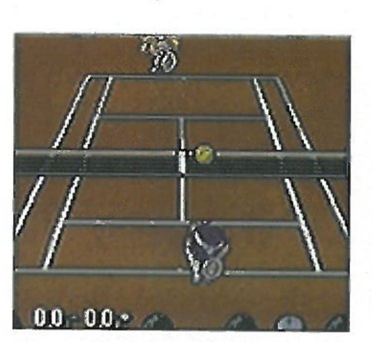
Los 3 niveles de dificultad seleccionables aseguran diversión a cualquier tipo de jugador.

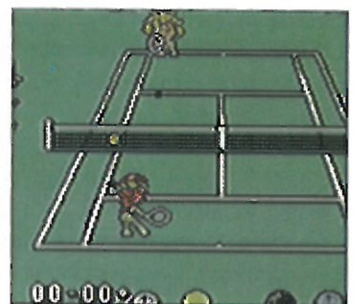
Si echáis un vistazo a los personajes cabezones que aparecen en las imágenes, con el suficiente tamaño como para mostrar varios gestos faciales al ganar los partidos, se puede apreciar con claridad la intención de los programadores al desarrollar este cartucho: un simulador divertido por encima de todo.

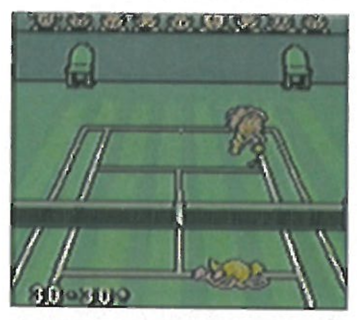
Disponemos de 4 torneos para jugar con cada uno de los 5 personajes incluídos (más 3 ocultos), compitiendo sobre terrenos como tierra, hierba, sintético y cemento. Son suficientes, pero quizá en este sentido podría haber sido completado con algún tipo de modo de juego adicional que rompiera la monotonía de las típicas eliminatorias en que consisten los torneos.

El sistema de control es simple como el mecanismo de un botijo: un botón para golpes normales y el otro para globos. La velocidad de juego y el tamaño de la pista son adecuados para que la confusión no estropee la jugabilidad, y los partidos se muestren competidos y emocionantes.

Cryo ha conseguido un simulador deportivo muy entretenido al que resulta fácil engancharse, aunque quizá se quede un poco corto por falta de modos de juego. Aún así, es bastante recomendable.









Gráficos: 82
Sonido: 80
Jugabilidad: 85
Diversión: 81

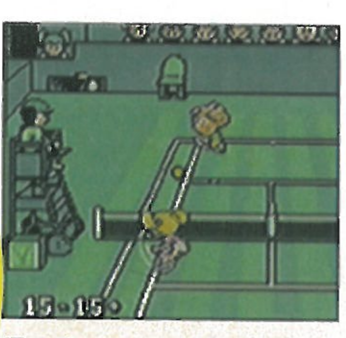
Opinión:

Teniendo en cuenta las posibilidades técnicas de Game Boy, Cryo ha optado por ofrecer un simulador de tenis divertido, muy asequible, gracias a un control sencillo pero efectivo, y con cierto aire desenfadado. Queda algo corto en modos de juego, y no es tan realista como «All Star», pero su calidad es incuestionable.

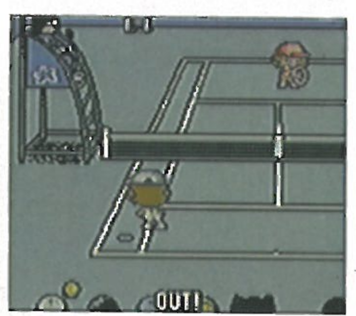


Valoración 83





Gráficamente raya a buena altura, pues hasta existe un juez de silla diferente en cada pista.



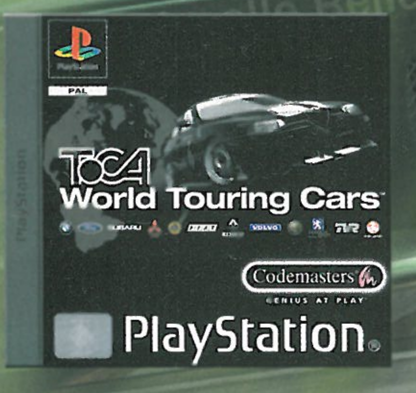
La pantalla presenta un ligero scroll lateral muy suave cuando la bola va hacia los lados.

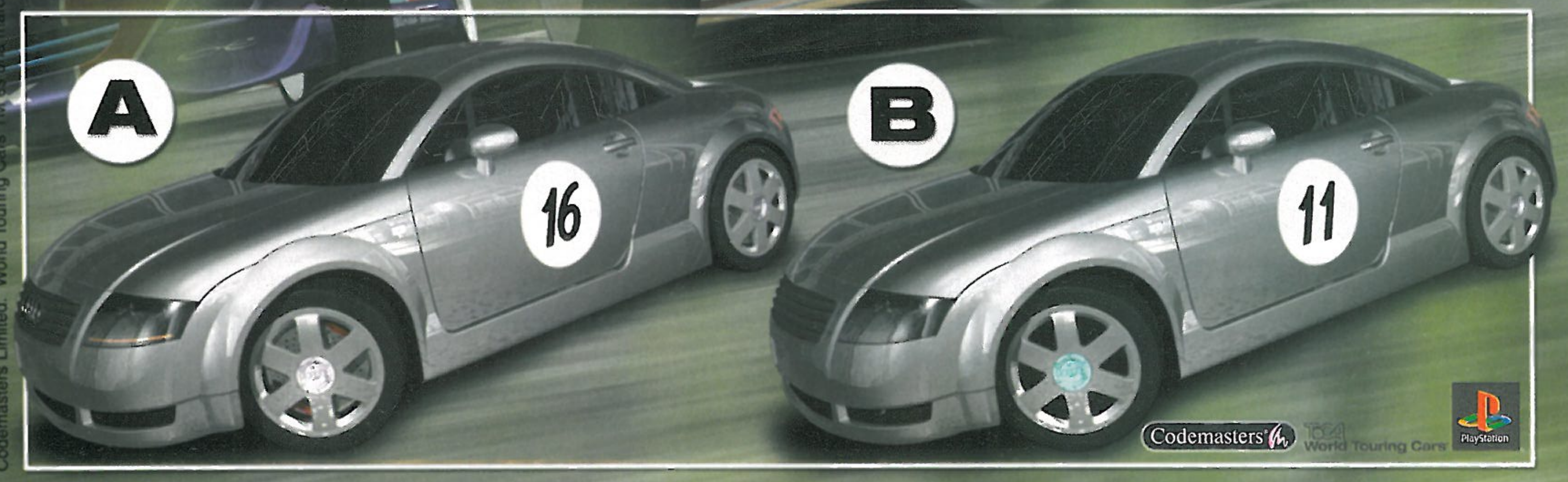
TOCA CONCURSO

World Touring Cars™

¿Te crees el rey de la velocidad? Demuéstralo al volante de los super-turismos de Codemaster

Descubre las 5 diferencias y gana 20 Toca World Touring Cars





Bases del concurso

1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre " TOCA WORLD TOURING CARS ".

2/ Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se seleccionarán VEINTE que ganarán un juego Toca World Touring Cars para Psx. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 28 de Julio hasta el 30 de Agosto de 2000.

4/ La elección de los ganadores se realizará el 31 de Agosto de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Octubre de la revista Hobby Consolas.

5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Codemaster y Hobby Press.

Cupón de participación

Nombre / Apellidos:

Dirección:

Localidad:

Provincia:

CP: Teléfono:

Diferencias: 1: 2:

3: 4: 5:

Los recomendados

PLAYSTATION

ACCIÓN
1. Syphon Filter 2
2. Driver
3. Jedi Power Battles

LUCHA
1. Tekken 3 (Platinum)
2. Rival Schools
3. Soul Blade (Platinum)

SHOOT'EM UP
1. Quake II
2. Medal of Honor
3. Armorines

FÚTBOL
1. FIFA 2000
2. ISS Pro Evolution
3. Esto es fútbol

ROL
1. Final Fantasy VIII
2. Final Fantasy VII (Plat.)
3. Vagrant Story



Los "roleros" de pro tienen en este título de Square una nueva joya.

PLATAFORMAS
1. Crash Bandicoot 3
2. Ape Escape
3. Abe´s Exoddus

DEPORTIVOS
1. NBA Live 2000
2. KO Kings 2000
3. I. Track & Field II

AVENTURA GRÁFICA
1. Discworld Noir
2. Broken Sword II

ESTRATEGIA
1. Red Alert
2. Theme Park World
3. Front Mission 3



Front Mission 3

AVENTURA
1. Metal Gear Solid
2. Resident Evil 3 Nemesis
3. Resident Evil 2 (Plat.)
4. Tomb Raider: TLR

VELOCIDAD
1. Gran Turismo 2
2. Colin Mcrae 2
3. World Touring Cars



World Touring Cars

VARIOS
1. Beatmania
2. Bust a Move 2 (Platinum)
3. Manager de Liga

Imprescindibles
- CRASH BANDICOOT 3
- FIFA 2000
- FINAL FANTASY VIII
- GRAN TURISMO 2
- METAL GEAR SOLID
- RESIDENT EVIL 2 (Platinum)
- RESIDENT EVIL 3
- SYPHON FILTER 2
- TEKKEN 3 (Platinum)
- TOMB RAIDER: TLR

GAME BOY

PLATAFORMAS
1. Mario Bros DX (Color)
2. Wario Land 3 (Color)
3. Rayman

LUCHA
1. Street Fighter Alpha
2. Killer Instinct
3. King of Fighters

VELOCIDAD
1. Top Gear Rally 2 (Color)
2. F-1 WGP II (Color)
3. Wacky Racers (Color)



Las olimpiadas más reales y divertidas se cuelan entre los mejores juegos Las olimpiadas más reales y divertidas

ACCIÓN
1. Metal Gear Solid
2. Turok Rage Wars (Color)
3. Driver

DEPORTIVOS
1. All Star Tennis (Color)
2. Ready 2 Rumble (Color)
3. Track & Field II (Color)

FÚTBOL
1. Ronaldo V-Football
2. Barça Football (Color)

ROL
1. The Legend of Zelda (Color)
2. Pokémon Azul, Rojo y Amarillo
3. Conquer´s Pocket Tales (Color)

AVENTURA
1. Tomb Raider
2. Mission: Impossible
3. Quest for Camelot (Color)

VARIOS
1. Tetris (Color)
2. Game & Watch Gallery 2 (Color)
3. Pacman (Color)

Imprescindibles
- MARIO BROS DX
- METAL GEAR SOLID
- POKÉMON AZUL, ROJO Y AMARILLO
- STREET FIGHTER ALPHA
- TETRIS DX
- THE LEGEND OF ZELDA DX
- TOMB RAIDER



Vagrant Story

NINTENDO 64

VELOCIDAD
1. Ridge Racer 64
2. Star Wars: Racer
3. F-1 World GP (P. Choice)

LUCHA
1. WWF Attitude
2. Super Smash Bros
3. Mortal Kombat 4

DEPORTIVOS
1. 1080° Snowboarding
2. I. Track & Field
3. NBA Jam 2000

SHOOT'EM UP
1. Rogue Squadron
2. Forsaken

ROL
1. The Legend of Zelda: Ocarina of Time

ACCIÓN
1. Perfect Dark
2. Goldeneye (P. Choice)
3. Turok 2

FÚTBOL
1. ISS '98
2. FIFA '99

PLATAFORMAS
1. Super Mario 64
2. Donkey Kong 64
3. Rayman 2

ESTRATEGIA
1. Command & Conquer

VARIOS
1. Pokémon Stadium
2. Mario Party
3. The New Tetris

AVENTURA
1. Resident Evil 2
2. Winback
3. Shadowman

Imprescindibles
- DONKEY KONG 64
- GOLDENEYE (Players Choice)
- ISS '98
- MARIO KART (Players Choice)
- PERFECT DARK
- RAYMAN 2
- RESIDENT EVIL 2
- RIDGE RACER 64
- SUPER MARIO 64
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

DREAMCAST

AVENTURA
1. R.E. Code: Veronica
2. Shadowman
3. Tomb Raider IV

LUCHA
1. Soul Calibur
2. Dead or Alive 2
3. Marvel vs Capcom 2



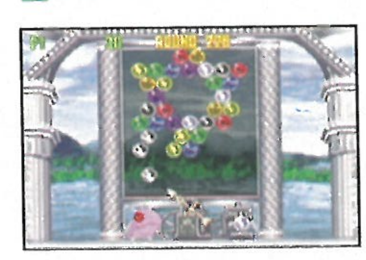
A «Soul Calibur» le ha salido un serio competidor. «Dead or Alive 2» se sitúa muy cerca del Nº1 en el género de la lucha en Dreamcast.

DEPORTIVOS
1. NBA 2K
2. WWS Euro Edition
3. Ready To Rumble

PLATAFORMAS
1. Sonic Adventure
2. Rayman 2

VELOCIDAD
1. V-Rally 2 Expert Edition
2. Speed Devils
3. Sega Rally 2

VARIOS
1. Chu Chu Rocket!
2. Bust a Move 4



Dreamcast recibe este mes uno de los títulos más divertidos de la historia de los videojuegos: «Bust A Move 4».

ACCIÓN
1. Crazy Taxi
2. The House of the Dead 2
3. Soul Fighter

ROL
1. Silver

Imprescindibles
- CRAZY TAXI
- CHU CHU ROCKET!
- NBA 2K
- RAYMAN 2
- R. E. CODE: VERONICA
- SHADOWMAN
- SONIC ADVENTURE
- SOUL CALIBUR
- V-RALLY 2 E. E.
- SILVER

La compra del mes

PLAYSTATION: Sin duda alguna, el título que más destaca en el catálogo de lanzamientos de PlayStation es el impresionante **«Vagrant Story»**. Se trata de un juego de rol muy complejo y además está en inglés, pero los amantes de los RPG en estado puro tienen ante ellos una compra ineludible. Por otra parte, Codemasters ha vuelto a sorprendernos con el sensacional **«World Touring Cars»**.

DREAMCAST: El "juegazo" del mes para Dreamcast es **«Dead or Alive 2»**. Si no te gusta la lucha, **«Bust A Move 4»** es un puzzle que te mantendrá pegado a la pantalla horas y horas.

NINTENDO 64: Este mes la escasez de lanzamientos para N64 es total, así que una de dos: cómprate **«Perfect Dark»** si aún no lo tienes, o ahorra para **«Turok 3»**, que saldrá el mes próximo.

GAME BOY: Por simpatía, capacidad de diversión y porque aún recordamos la genialidad de la serie de dibujos animados en la que está basado (Los Autos Locos), **«Wacky Racers»** es nuestra recomendación para los poseedores de la portátil de Nintendo.

CONCURSO

AYUDA A JOANNA EN SU MISIÓN DE ESPIONAJE EN EL MEJOR JUEGO DE N64

PREGUNTAS



1.¿PARA QUÉ ORGANIZACIÓN TRABAJA JOANNA DARK?.

A. EL F.B.I.

B. EL INSTITUTO CARRINGTON.

C. LA C.I.A.



2.¿CUÁL DE ESTOS UTENSILIOS NO SALE EN EL JUEGO?.

A. UN HUMIDIFICADOR.

B. UNAS GAFAS DE VISIÓN NOCTURNA.

C. UNA CÁMARA ESPÍA.



3.¿DE CUÁNTAS MISIONES CONSTA PERFECT DARK?.

A. CINCO.

B. OCHO.

C. DIECISIETE MAS CUATRO EXTRAS.



BASES DEL CONCURSO

1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre " PERFECT DARK ".

2/ Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se seleccionarán CUARENTA que ganarán un Juego "Perfect Dark" para N64. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 28 de Julio hasta el 30 de Agosto de 2000.

4/ La elección de los ganadores se realizará el 31 de Agosto de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Octubre de la revista Hobby Consolas.

5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: NINTENDO ESPAÑA y HOBBY PRESS.

PERFECT DARK™

SORTEAMOS



40 JUEGOS
PERFECT DARK




Nintendo
www.nintendo.es



NOMBRE / APELLIDOS: ______

DIRECCIÓN: ______

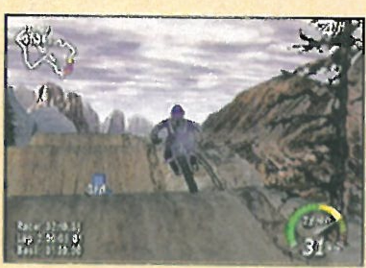
LOCALIDAD: ______

PROVINCIA: ______

CP: ______ TELÉFONO: ______ RESPUESTAS: 1: ______ 2: ______ 3: ______

EXCITEBIKE 64





Casi una década hemos tenido que esperar para disfrutar de la segunda entrega de esta apasionante competición de motos, pero como lo que no queremos precisamente es hacerte esperar más, aquí tienes esta jugosa lista de trucos.

MENÚ TRUCOS:
Para acceder a este menú secreto tienes que mantener pulsado el botón L y pulsar seguidamente Derecha + Abajo + A. Una vez desbloqueado el menú, introduce los siguientes nombres para activar los trucos.

- TRICKSTER: Este truco te permitirá hacer toda clase de piruetas durante la carrera.
- MIDNIGHT: ¿Te atreves a conducir de noche?, pues adelante.
- YADAYADA: Si quieres probar el modo espejo, no debes perder la oportunidad de introducir este truco.
- INVISRIDER: Gracias a este truco, todos los corredores serán invisibles. ¿A que no adivinas quién va el primero?
- BLAHBLAH: Parece ser que los corredores cabezones están de moda, así que no pierdas más tiempo e introduce este truco para comprobarlo por ti mismo.
- SHOWOFF: Este truco te dará acceso a un nivel secreto de bonus.

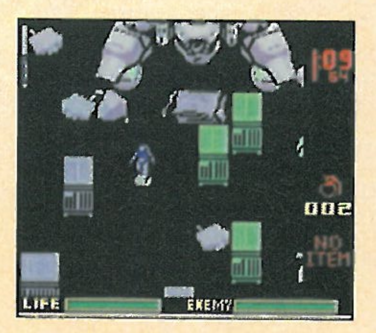
V-RALLY 2





TODOS LOS COCHES:
Si alguno de los campeonatos de este excelente simulador se te resiste o todavía no has conseguido desbloquear la decena de coches ocultos, no tienes más que pulsar la siguiente combinación desde la pantalla "Game Progression" que encontrarás en las opciones del menú principal:
Gatillo izquierdo, Gatillo derecho, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, A, A, Start.

METAL GEAR: GHOST BABEL





El "pequeño" Snake ha entrado con fuerza en la portátil de Nintendo, y para celebrar este acontecimiento aquí tienes los siguientes trucos:

NUEVOS OBJETIVOS:
Completa el juego en el modo fácil para desbloquear un menú donde podrás volver a jugar todos los niveles pero con nuevos objetivos.

SONIDO:
Para acceder al menú oculto del sonido tienes que completar todas las misiones VR en todos los modos de juego. Aquí podrás escuchar tanto la música como los efectos sonoros del juego.

JACKIE CHAN





Las artes marciales nunca habían contado con un tipo tan polifacético como Jackie, que tras su éxitos cinematográficos ha decidido pasarse a PlayStation acompañado de una buena ración de trucos que, por supuesto, nosotros no dudamos en ponerte en bandeja de plata.

MODO TEATRO:
Si has pasado por alto alguna de las escenas cinemáticas que componen este divertido beat 'em up, ahora tienes la oportunidad de revivirlas, pero... eso sí, habiendo recogido durante el juego la módica cifra de 20 dragones de oro. ¿Sencillo, no?

VIDAS INFINITAS:
Este no es un truco propiamente dicho, pero si quieres conseguir vidas infinitas debes seguir los siguientes pasos: Desde el tejado donde comienzas en el segundo nivel, entra en el ascensor y acaba con el Ninja. Cuando se abran las puertas, entra en una nueva sala y elimina a un nuevo enemigo para revelar una escalera. Junto a dicha escalera hallarás una vida extra, cógela y abandona el nivel. Por último, graba la partida y vuelve a jugar el nivel para almacenar tantas vidas como creas oportuno.

TOP GEAR RALLY 2

Si todavía no has conseguido alcanzar el podium o tu coche no da más de sí, vete preparando porque con estos trucos podrás acceder a todos los secretos del juego.

CRÉDITOS:

Desde la pantalla de opciones del menú principal, selecciona la opción Créditos y pulsa Izquierda, Abajo, Derecha, Abajo y Z para tener acceso a diferentes pantallas de créditos.

- Arco Iris: Mientras estás jugando pulsa Abajo, Z, B, Arriba, Arriba, Derecha y disfruta del excelente colorido que tendrá ahora el juego.
- Gráficos Pixelados: Los escenarios y coches del juego sufrirán ligeros cambios gráficos si pulsas B, Izquierda, Derecha, Arriba, Izquierda, Z, Derecha durante la partida.

TODOS LOS COCHES:

La casi totalidad del plantel de coches estará a tu disposición si pulsas A, Izquierda, Izquierda, Abajo, A, Derecha, Z durante el juego.

TODOS LOS CIRCUITOS:





Para activar este truco, pulsa A, Izquierda, Izquierda, Derecha, Abajo, Z durante la partida.
Coche "Cupra": Desde el modo Arcade pulsa Abajo, Arriba, B, Derecha, A, Abajo, A, Derecha y prepárate para ponerte a los mandos de este espectacular coche.
Coche de Playa: Si quieres conducir este llamativo automóvil primero tienes que pulsar B, B, A, Izquierda, Izquierda, Abajo, A, Derecha desde el modo Arcade.



TRUCOS A LA CARTA

ALVARO RAMAJO (MADRID)

Hola amigos y amigas de Hobbyconsolas. Me llamo Álvaro y os escribo porque estoy desesperado en el Code: Verónica. Aunque sé que no es un requisito obligatorio para completar la aventura ¿dónde puedo encontrar las partes mejoradas de la pistola para Claire?

Para conseguir las partes mejoradas tienes que dirigirte al lugar donde se encuentra la guillotina. Desde allí, utiliza la placa del águila en la puerta de madera y entra por la puerta de la izquierda para entrar en el depósito de cadáveres. Aquí, tras atravesar una nueva puerta encontrarás el maletín que esconde las partes de la pistola. Ya sólo te queda utilizar la ganzúa para abrirlo y... voilá.

ALBERTO MORO (SEVILLA)

En primer lugar, os tengo que felicitar por vuestra excelente revista. La verdad es que os escribo porque estoy atascado en el Syphon Filter 2, concretamente en el puente de la I-70. No es que no sepa lo que tengo que hacer, es que la dificultad me parece excesiva y siempre me matan. ¿Tenéis algún truco para pasar de nivel?

Para conseguir todas las armas tienes que pausar el juego, situarte sobre la opción Mapa y pulsar Derecha, L2, R2, Círculo, Cuadrado, X.
Para completar el nivel, sólo tienes que entrar en el apartado "trucos" del menú de opciones y pulsar X sobre la opción deseada.

MIGUEL ANGEL ESTEBAN (MADRID)

Saludos a todos los consoleros. Me llamo Miguel y me gustaría preguntaros si existen trucos para el Silent Hill. Si no es así, ¿dónde tengo que utilizar la pelota de plástico?. Lo he probado todo y sigo estancado.

Sentimos decepcionarte, pero la verdad es que no hay trucos para el Silent Hill. Pero, sí tenemos respuesta para tu pregunta. Una vez que hayas recogido la pelota, tienes que subir por las escaleras hasta que llegues a la azotea de la escuela. En esta zona, utiliza la pelota en el sumidero que hace esquina y gira la válvula para que la llave entre por la tubería. De nada, majete.

VICTOR ORTIZ (BARCELONA)

Hola, me llamo Victor, tengo una Dreamcast y necesito que me ayudéis con el Blue Stinger. Estoy a un paso de terminarme el juego pero no consigo matar a Jascony, el jefe final. ¿Conocéis alguna táctica o arma para derrotarle?

La verdad es que ese enemigo es realmente duro de pelar. Para acabar con él, tienes que moverte de un lado a otro de la pantalla y esperar el momento en que deja de lanzar fuego para dispararle. Cuando su barra de vida esté por la mitad, quedará atascado en un enorme socavón. El truco está en quitarle media barra de vida, ya que cuando está inmovilizado es bastante más fácil acertarle.

ALFREDO SALVACHUA (MURCIA)

Hola, mi nombre es Alfredo y os escribo desde Murcia. Acabo de comprarme una Dreamcast y me gustaría que me dijeseis algún truco para rellenar la espiral de vida de Raziel en el Soul Reaver. Y si no es mucho pedir, a ver si tenéis el truco para escalar las paredes. Gracias por

SILENT BOMBER



Si quieres prolongar la vida de este adictivo arcade o "explotar" al máximo sus posibilidades de diversión no tienes más que introducir los trucos que te mostramos a continuación:



MODO AVANZADO:
Para acceder a esta nuevo modo de juego simplemente tienes que terminarte el juego, en él podrás elegir y disfrutar de las misiones ya completadas.

MERCURY:
Si quieres desbloquear el modo Mercury debes obtener un ranking B o superior durante las misiones.



BENOIT:
Este nuevo modo estará disponible si consigues un ranking A o superior durante todas las misiones.

NEKO TANK:
Al igual que los trucos anteriores, consigue un ranking S en cada nivel para hacerte con este nuevo modo de juego.
Lamentamos no tener ningún truco para ofrecerte a la modelo que lo anuncia, pero esperamos que con las postales te baste.

MDK 2

Seguro que la excesiva dificultad de este Shoot 'em up interestelar te ha hecho perder los nervios en más de una ocasión. Para que los intentos por completar los niveles se te hagan más llevaderos ponte manos a la obra e introduce los siguientes trucos, que estamos convencidos de que te levantarán el ánimo a base de carcajadas.

DOCTOR "VENTOSO":
Este truco sólo funciona controlando al doctor, y hará que el personaje expulse ventosidades a tutiplén. Es bastante desagradable, pero las risas están aseguradas. Para activarlo tienes que mantener pulsados durante el juego los dos gatillos + Izquierda + A.

MODO MATRIX:
Si ya has disfrutado de la película no puedes perderte este peculiar truco. Sólo funciona con Max, y para activarlo debes mantener pulsado durante la partida el gatillo derecho y seguidamente pulsar Arriba+Arriba+Arriba+Arriba.

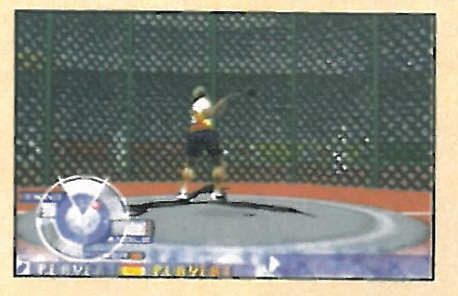
KURT EN CALZONCILLOS
Sí, como lo oyes. Al activar este truco, el siniestro Kurt tendrá que recorrer todos los niveles en paños menores. Para disfrutar de este desternillante truco tienes que mantener pulsados los dos gatillos y a continuación pulsar X, X, Y, X desde el menú principal.





INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2000

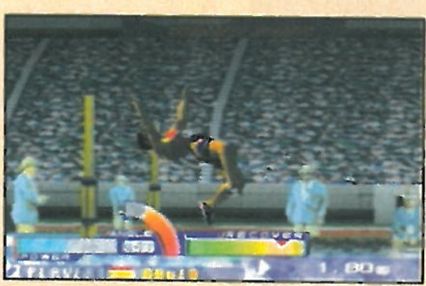
Con los juegos olímpicos de Sidney a la vuelta de la esquina, suponemos que te hemos pillado bajo de forma. Pues no te preocupes, que con estos trucos no habrá jueces de pista ni "vampiros" que te impidan hacerte con una medalla.





SALTO CON PÉRTIGA:
Para poder acceder a esta prueba tienes que introducir L.A. como nombre de jugador, eso sí, desde el modo campeonato.

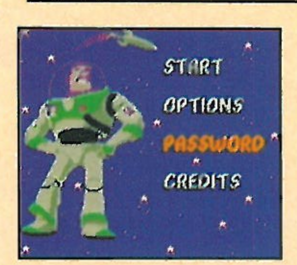
MÁS PRUEBAS:
Este fantástico truco te dará acceso a nuevas pruebas. Si quieres activarlo tienes que seleccionar el modo campeonato y seguidamente introducir Montreal como nombre de jugador.





TOY STORY 2

Los simpáticos Woodie y Buzz han encontrado un filón con estos códigos. Ningún nivel será un obstáculo para llegar al final de esta brillante creación de Disney.





NIVEL	PASSWORD:
2	PBPP
3	BJWJ
4	PJBW
5	WBPP
6	JBPJ
7	JJWW
8	PBWJ
9	BPWW

GRAND THEF AUTO 2

Para que la tarea de sobrevivir a los sucios chantajes de las bandas que controlan los bajos fondos de las grandes ciudades americanas te resulte más sencilla, prueba a introducir los siguientes nombres cuando tengas que seleccionar el nombre del jugador. Verás como haces los "trabajitos" más facilmente:

- BIGGUNS: Este truco te permitirá disponer de todas las armas durante los niveles.
- MUCHCASH: Si eres de los que prefieren el dinero contante y sonante antes que un buen alijo de armas, con este truco podrás ingresar 500.000 dólares en tu cuenta corriente. ¿Contento?
- SESAME: ¿Problemas para pasar de nivel?. Si alguno de los niveles de este adictivo juego se te atraganta no tienes más que activar este truco, que te dará la posibilidad de seleccionar el nivel.
- BIGCATS:. El personaje contará con la nada despreciable cifra de 99 vidas. Ya no tendrás excusa para completar los objetivos de las misiones.
- INFINITY: Si aún habiendo activado los anteriores trucos no consigues completar con éxito los encargos de la mafia, no busques más, ya que este truco te dará la oportunidad de ser invencible a todo tipo de disparos y explosiones.
- LOSTTOYS: Con este truco podrás conservar todas las armas después de perder una vida.
- ULTIMATE: Para que el dinero no se convierta en un obstáculo durante las misiones, introduce este truco y disfruta de los 10 millones de dólares con los que serás recompensado.
- LAWLESS: Al activar este truco, la presencia de la pasma dejará de ser un incordio.
- WOUNDED: Este conflictivo truco activará el modo gore, ya sabes, si tienes más de 18 años o quieres montar una carnicería en el barrio este es tu truco.

TRUCOS A LA CARTA

adelantado.
Hoy estás de suerte. Para rellenar la espiral de vida tienes que pausar el juego, mantener pulsados los dos gatillos y pulsar Derecha, B, Abajo, Arriba, Abajo, Arriba. En cuanto a tu segunda pregunta, repite la misma operación pero pulsando Y, Abajo, X, Derecha, Arriba, Abajo.

PILAR MAYORAL (OVIEDO)

Muy buenas, me llamo Pilar y me encanta vuestra revista, y no es peloteo. Os escribo por que me encuentro atascada en el Donkey Kong 64 (que en mi opinión es uno de los mejores juegos que hay en Nintendo64). Mi pregunta es la siguiente. ¿Cómo puedo levantar la roca que hay sobre una baldosa en el nivel de la Jungla Jocosa? Espero vuestra ayuda.
La roca a la que te refieres, sólo puede ser levantada por Chunky, ya que es el único que está dotado con esa habilidad. Una vez que hayas liberado a este primate, levanta la roca y lánzala contra la pared para recibir una banana dorada.

CARLOS BURGAS (MADRID)

Hola hobbyconsoleros, me llamo Carlos y mi motivo para escribir esta carta es el Medievil de PlayStation. Si os digo la verdad, me ha costado mucho llegar al nivel del barco fantasma pero ya no puedo avanzar más. Al llegar al final del nivel, me encuentro con un pirata (que supongo que es el jefe) y no consigo descubrir sus puntos débiles. ¿Podríais ayudarme? Muchas gracias.
Tienes toda la razón, el pirata del que nos hablas es el jefe final del nivel. Para acabar con él tienes que prender la porra de madera en el fuego, de manera que construyas una antorcha. Ahora espera a que el pirata se encuentre frente al cañón y utiliza la antorcha en la mecha para debilitarle. Repite esta operación tres veces y disfruta de la secuencia final del nivel.

CHARO VAZQUEZ (VALENCIA)

Hola, soy Charo y os escribo desde Valencia. Antes de nada, os tengo que felicitar por vuestra revista, que creo que lo tiene todo. Voy a ir al grano. Hace pocas semanas compré el Gran Turismo 2 para Play y me gustaría saber cómo puedo conseguir la licencia especial. Gracias por vuestra ayuda.
La verdad es que tenemos que felicitarte por tu compra. En cuanto a la licencia especial, lamentamos decirte que primero tienes que obtener las cinco primeras licencias. Sabemos que es una tarea difícil, pero si te sirve de consuelo, bastará con que consigas el trofeo de bronce.

ALEJANDRO GAOS (LUGO)

Hola a todos, me llamo Alejandro y tengo una curiosidad con el Sonic Adventure. La verdad es que no consigo descargar una mascota chao a la visual memory. ¿Qué tengo que hacer?.
Un saludo a todos los lectores de Hobby.
Pues verás Alejandro, para poder tener una mascota chao en tu tarjeta de memoria tienes que dirigirte al jardín chao que se encuentra en el hotel. Para llegar allí sólo tienes que montar en el ascensor del hotel y coger en brazos a un chao. Para concluir, sitúate sobre la plataforma de descarga y prepárate para adiestrar a tu nueva mascota.

TONY HAWK PRO SKATER



Aunque presumas de ser un profesional en el deporte de la tabla no te vendrá mal conocer a fondo los secretos que esconde este magnífico simulador de Skate. Si los trucos son introducidos correctamente la pantalla vibrará.



MODO "TRUCOS":
La forma de acceder al menú de trucos es bastante sencilla, simplemente tienes que pausar el juego, mantener pulsado el gatillo izquierdo y pulsar B, Derecha, Arriba, Abajo, B, Derecha, Arriba, X, Y.

ELEGIR NIVEL:
Si continuas atascado en ese nivel que te quita el sueño, vete preparando porque aquí te ofrecemos la solución. ¿Que en qué consiste?, pues en pulsar la siguiente combinación con el juego pausado: mantén pulsado el gatillo izquierdo y pulsa Y, Derecha, Arriba, X, Y, Izquierda, Arriba, X, Y.

MODO TURBO:
Al introducir este truco, la velocidad de nuestro Skater aumentará de forma notable. Para activarlo, sólo tienes que introducir la siguiente combinación con el juego pausado: Mantén pulsado el gatillo izquierdo y pulsa X, Izquierda, Arriba, X, Izquierda, X, Izquierda, Arriba, X, Izquierda.

CABEZA GRANDE:
Pero si lo que realmente estás buscando es la nota de humor, prueba a introducir este truco con el juego pausado, verás cómo las cabezas de los Skaters tendrán un tamaño descomunal. Como en los anteriores trucos, mantén pulsado el gatillo izquierdo y pulsa A, B, Arriba, Izquierda, A, B, Arriba, Izquierda. Por último, resetea el juego y empieza una nueva partida.

BATTLETANK: GLOBAL ASSAULT

LOS CÓDIGOS:
No, no nos referimos a los passwords, aunque también lo son, sino a los códigos secretos que te ayudarán a vencer a cualquier enemigo. Para introducirlos entra en la opción "Código de Entrada" y...
La tribu de los Brandon: MSLGNG
La tribu de los Cassandra: NSTYGRL
Poder seleccionar cualquier nivel: BCKDR
Poder escoger cualquier tanque: THRTN
Todas las armas: SRTHMB
Aunque sabemos que un código para hacerte invencible sería perfecto, no puedes decir que sea una lista incompleta...

TELEÑECOS RACEMANIA

TODAS LAS PISTAS:
Como no nos parece bien que no podáis decidir, hemos pensado que sería conveniente explicaros la manera de poder comenzar en cualquier pista. Es tan sencillo como esperar a que aparezca la pantalla "Press Start" (en la que rota el título del juego) y pulsar CÍRCULO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, X.

EL FIN:
Ya sabes que no es conveniente empezar por el final, pero en este caso te ayudaremos a ver el final del juego. Debes esperar a la misma pantalla que el truco anterior y presionar CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X. Entra en la pantalla de opciones y verás como la última es Fin. Desde aquí además podrás acceder a todas las carreras con sus respectivos bonus.

CON UN AMIGO:
Si, tendrás que desempolvar tu segundo pad para que tus amigos jueguen porque con este truco podrás podrás elegir, dentro de la opción "Secretos" de las distintas carreras la competición de 1 ó 2 jugadores. Actívalo pulsando (ya sabes donde) CUADRADO, CÍRCULO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO. Si lo has hecho bien además podrás optar por la Competición "Arcada".

AL REVÉS:
Bueno, a veces también le hemos llamado modo espejo. Diciéndote esto seguro que no necesitas mucha más explicación. Pero lo bueno es que puedes seleccionarlo también para dos jugadores. El código es CUADRADO, CUADRADO, CÍRCULO, CÍRCULO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO y la pantalla la de siempre. Además, al activarlo podrás acceder a la carrera de bonus "Estudio" (dentro de los secretos de la pantalla de carreras)

FRAGGLE ROCK:
Presiona el la pantalla del título X, CUADRADO, X, CUADRADO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, X, CUADRADO. Podrás acceder a la carrera de bonus "Fraggle Rock".











®eservas

®eserva tus juegos en Centro MAIL y obtendrás un



de DESCUENTO

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES O DESCUENTOS.
VÁLIDA HASTA LA FECHA DE LANZAMIENTO DEL JUEGO RESERVADO.
SOLO EN VENTA A DOMICILIO Y ESTABLECIMIENTOS ADHERIDOS.



Pedidos por Internet
www.centromail.es

DEAD OR ALIVE 2



~~8.990~~ 8.490

ECCO THE DOLPHIN



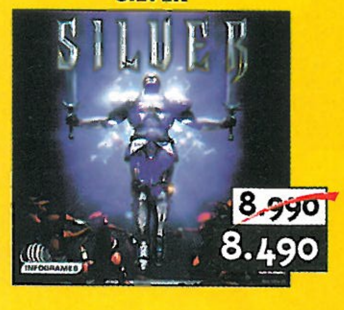
~~8.990~~ 8.490

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA



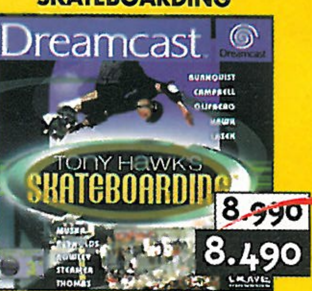
~~9.990~~ 9.490

SILVER



~~8.990~~ 8.490

TONY HAWK´S SKATEBOARDING



~~8.990~~ 8.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de agosto.



DREAMCAST + CHUCHU ROCKET! 39.900

CABLE EXTENSIÓN PERFORMANCE 1.990

CABLE SCART (EUROCONECTOR) 3.990

CONTROL PAD PERFORMANCE ASTROPAD 4.490
AZUL NEGRO ROJO VERDE

CONTROLLER ~~4.990~~ 4.690

JOYSTICK ARCADE STICK ~~8.990~~ 7.990



KEYBOARD ~~4.990~~ 4.690



MEMORY CARD PERFORMANCE 2.990



MOTION PAK PERFORMANCE ~~2.990~~ 2.790



MUEBLE DREAM STATION DC/PSX 4.990

VIBRATION PAK ~~3.990~~ 3.790

VISUAL MEMORY ~~4.990~~ 4.490

VOLANTE INTERACT V3 FX RACING WHEEL ~~10.990~~ 10.490



VOLANTE RACE CONTROLLER ~~10.990~~ 9.990

VOLANTE THRUSTMASTER FERRARI RACING W. ~~13.990~~ 13.490



4 WHEEL THUNDER ~~8.990~~ 8.490



BUST-A-MOVE 4 ~~5.990~~ 5.490

CRAZY TAXI ~~8.990~~ 8.490



DEADLY SKIES ~~9.490~~ 8.490



DRAGON´S BLOOD ~~6.990~~ 6.490

EVOLUTION: THE WORLD OF SACRED DEVICE ~~8.995~~ 8.490

FUR FIGHTERS ~~8.990~~ 8.490

GTA 2 ~~8.990~~ 8.490

MARVEL VS CAPCOM 2 ~~8.990~~ 8.490





MDK 2 ~~8.990~~ 8.490



NBA 2K ~~8.990~~ 7.990

NHL 2K ~~8.990~~ 8.490



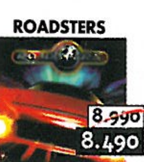
RAYMAN 2 ~~8.995~~ 8.490



RESIDENT EVIL 2 ~~8.990~~ 8.490



ROADSTERS ~~8.990~~ 8.490



SEGA RALLY 2 ~~8.990~~ 8.490



SONIC ADVENTURE ~~8.990~~ 8.490



SOUL CALIBUR ~~8.990~~ 8.490





SPIRIT OF SPEED 1937 ~~8.990~~ 8.490



TECH ROMANCER ~~8.990~~ 8.490



THE HOUSE OF THE DEAD 2 ~~8.990~~ 8.490



THE NOMAD SOUL ~~9.990~~ 9.490



TIME STALKERS ~~8.990~~ 8.490

TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION ~~9.990~~ 8.490



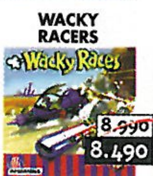
TOY STORY 2 ~~9.990~~ 8.490

V-RALLY 2 EXPERT EDITION ~~8.990~~ 8.490

VIRTUA STRIKER 2 ~~8.990~~ 8.490



WACKY RACERS ~~8.990~~ 8.490



WORLDWIDE SOCCER 2000 EURO EDITION ~~8.990~~ 8.490

ZOMBIE REVENGE ~~8.990~~ 8.490

EXIT

Pedidos por Teléfono
902 17 18 19



www.centromail.es



CONTROLLER DUAL SHOCK

AZUL, NEGRO, TRANSPARENTE, VERDE
~~4.500~~ 4.190

JOYSTICK LOGIC 3 DOMINATOR

6.990

PLAYSTATION DUAL SHOCK 19.900

PLAYSTATION DUAL SHOCK + JUEGO PLATINUM * + MALETÍN
~~26.900~~ 22.900
* P.V.P. no superior a 4.000 pts.

MEMORY CARD LOGIC 3 2 Mb


AMARILLO, AZUL, GRIS, ROJO
2.490

MEMORY CARD LOGIC 3 4 Mb


3.990

MEMORY CARD SONY

TRANSPARENTE, GRANATE, AMARILLA, VERDE, AZUL, NEGRA, GRIS
~~2.100~~ 1.990

MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3

5.990

PACK PERIFÉRICOS
~~4.900~~ 4.750

PISTOLA G-CON 45

~~6.990~~ 6.490

PISTOLA LOGIC 3 P7K LIGHT GUN
4.990

RFU ADAPTOR

~~3.500~~ 3.250

VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM


19.990

VOLANTE GUILLEMOT FERRARI COMPACT

~~7.990~~ 6.990

VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL

10.990

VOLANTE McLAREN STEERING WHEEL
~~11.990~~ 11.490

ALL STAR TENNIS 2000 ~~4.995~~ 4.490

ALUNDRA 2

~~7.990~~ 7.490

ANNA KOURNIKOVA´S TENNIS

~~2.490~~ 2.290

BEATMANIA EUROPEAN EDITION ~~11.900~~ 10.990

BISHI BASHI SPECIAL

~~7.490~~ 6.990

CRASH BANDICOOT 3 ~~3.990~~ 3.490

DESTRUCTION DERBY RAW

~~6.990~~ 6.490

DRAGON VALOR

~~6.990~~ 6.490

DRIVER ~~4.490~~ 3.990

EURO 2000 ~~7.990~~ 7.490

F1 RACING CHAMPIONSHIP

~~6.995~~ 6.490

GALERIANS ~~7.990~~ 7.490

JACKIE CHAN STUNTMASTER

~~4.990~~ 4.490

MANAGER DE LIGA

~~8.990~~ 8.490

MEDIEVIL 2

~~4.990~~ 4.490

METAL GEAR SOLID ~~3.990~~ 3.690

MICHELIN RALLY MASTERS

~~7.990~~ 7.490

MICRO MANIACS ~~7.990~~ 7.490

NEED FOR SPEED V: PORSCHE 2000

~~8.490~~ 7.490

RESCUE SHOT

~~4.990~~ 4.490

RESIDENT EVIL 2

~~4.490~~ 3.990

RONALDO V-FOOTBALL


~~7.990~~ 7.490

STREET FIGHTER EX2 PLUS

~~7.990~~ 7.490

SYPHON FILTER 2 ~~6.990~~ 6.490

THE DUKES OF HAZZARD

~~4.995~~ 4.490

TOMB RAIDER III

~~4.990~~ 4.490

TOMBI! 2

~~4.990~~ 4.490

V-RALLY 2

~~3.990~~ 3.690

VANDAL HEARTS II

~~7.490~~ 6.990

WIPE OUT 3 SPECIAL EDITION ~~4.990~~ 3.990

A SANGRE FRÍA


~~7.990~~ 7.490

COLIN McRAE RALLY 2


~~8.990~~ 8.490

LEGEND OF LEGAIA


~~4.990~~ 4.490

STAR WARS: EPISODIO 1 JEDI POWER BATTLES


~~6.490~~ 5.990

VAGRANT STORY


~~7.990~~ 7.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de agosto.



Estos son nuestros centros, ven a conocernos.



www.centromail.es



CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

913 802 892

NUEVOS CENTROS MAIL

- **BARCELONA** — C.C. La Maquinista, Local B-31, C/ Ciudad Asunción S/N. Tel: 933 608 174
- **BARCELONA Mataró** — C.C. Mataró Park, C/ Estrasburg, 5. Tel: 937 586 781
- **CÁCERES** — Av. Virgen de Guadalupe, 18
- **GRANADA Motril** — C/ Nueva, 44, Edif. Radiovisión. Tel: 958 600 434




Centros

- **A CORUÑA** — C/ Donantes de Sangre, 1. Tel: 981 143 111
- **A CORUÑA Santiago** — C/ Rodríguez Carracido, 13. Tel: 981 599 288
- **ALICANTE** — C.C. Gran Vía, Local B-12, Av. Gran Vía S/N. Tel: 96[illegible]46 951
- **ALICANTE** — C/ Padre Mariana, 24. Tel: 965 143 998
- **ALICANTE Benidorm** — Av. de los Limones, 2, Ed. Fuster Júpiter. Tel: 966 813 100
- **ALICANTE Elche** — C/ Cristóbal Sanz, 29. Tel: 965 467 959
- **ALMERIA** — Av. de la Estación, 14. Tel: 950 260 643
- **BALEARES Palma** — C/ Pedro Dezcallar y Net, 11. Tel: 971 720 071
- **BALEARES Palma** — C.C. Porto Pi Centro, Av. I. Gabriel Roca, 54. Tel: 971 405 57[illegible]
- **BALEARES Ibiza** — C/ Vía Púnica, 5. Tel: 971 399 101
- **BARCELONA** (Glories) — C.C. Barcelona-Glories, Av. Diagonal, 280. Tel: 934 860 064
- **BARCELONA** (Plaça Catalunya) — C/ Pau Claris, 97. Tel: 934 126 310
- **BARCELONA** (Plaça Sants) — C/ Sants, 17. Tel: 932 966 923
- **BARCELONA Badalona** — C/ Soledat, 12. Tel: 934 644 697
- **BARCELONA Badalona** — C.C. Montigalà, C/ Olof Palme, S/N. Tel: 934 656 876
- **BARCELONA Barberà Vallés** — C.C. Baricentro, Local 37, Autopista A-18, Salida 2. Tel: 937 192 097
- **BARCELONA Manresa** — C.C. Olimpia, Local 10, C/ Angel Guimera, 21. Tel: 938 721 094
- **BARCELONA Mataró** — C/ San Cristofor, 13. Tel: 937 960 71[illegible]
- **BURGOS** — C.C. La Plata, Local 7, Av. Castilla y León. Tel: 947 222 717
- **CÁDIZ Jerez** — C/ Marimanta, 10. Tel: 956 337 962
- **CASTELLÓN** — Av. Rey Don Jaime, 43. Tel: 964 340 053
- **CÓRDOBA** — C/ María Cristina, 3. Tel: 957 498 360
- **GIRONA** — C/ Emili Grahit, 65. Tel: 972 224 729
- **GIRONA Figueres** — C/ Morería, 10. Tel: 972 675 256
- **GRANADA** — C/ Recogidas, 39. Tel: 958 266 954
- **GUIPÚZCOA S. Sebastián** — Av. Isabel II, 23. Tel: 943 445 660
- **GUIPÚZCOA Irún** — C/ Luis Mariano, 7. Tel: 943 635 [illegible]
- **HUELVA** — C/ Tres de Agosto, 4. Tel: 959 253 630
- **HUESCA** — C/ Argensola, 2. Tel: 974 230 404
- **JAÉN** — Pasaje Maza, 7. Tel: 953 258 210
- **LA RIOJA Logroño** — Av. Doctor Múgica, 6. Tel: 941 207 833
- **LAS PALMAS** — C.C. La Ballena, Local 1.5.2, Ctra. General Norte, 12. Tel: 928 418 218
- **LAS PALMAS** — Pº de Chil, 309. Tel: 928 265 040
- **LAS PALMAS Arrecife** — C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3. Tel: 928 817 701
- **LEÓN** — Av. República Argentina, 25. Tel: 987 219 084
- **LEÓN Ponferrada** — C/ Doctor Fleming, 13. Tel: 98[illegible] 429 430
- **MADRID** (Callao) — C/ Preciados, 34. Tel: 917 011 480
- **MADRID** (Atocha) — Pº Sta. María de la Cabeza, 1. Tel: 915 278 225
- **MADRID** (Pilar) — C.C. La Vaguada, Local T-038, Av. Monforte de Lemos, S/N. Tel: 913 782 222
- **MADRID** (San Blas) — C.C. Las Rosas, Local 13, Av. Guadalajara, S/N. Tel: 917 758 882
- **MADRID Alcalá de H.** — C/ Mayor, 58. Tel: 918 802 692
- **MADRID Alcobendas** — C.C. Picasso, Local 11, C/ Constitución, 15. Tel: 916 520 387
- **MADRID Getafe** — C/ Madrid, 27 Posterior. Tel: 916 813 538
- **MADRID Las Rozas** — C.C. Burgocentro II, Local 25, Av. Comunidad de Madrid, 37. Tel: 916 374 703
- **MADRID Móstoles** — Av. Portugal, 8. Tel: 916 171 115
- **MADRID Pozuelo** — Ctra. de Húmera, 87, Portal 11, Local 5. Tel: 917 990 165
- **MADRID Torrejón** — C.C. Parque Corredor, Local 53, Ctra. Torrejón-Ajalvir, Km 5. Tel: 916 562 411
- **MÁLAGA** — C/ Almansa, 14. Tel: 952 615 292
- **MÁLAGA Fuengirola** — Av. Jesús Santos Rein, 4, Edif. Ofisol. Tel: 952 463 800
- **MURCIA** — C/ Pasos de Santiago S/N, Edif. Condestable. Tel: 968 294 704
- **NAVARRA Pamplona** — C/ Pintor Asarta, 7. Tel: 948 271 806
- **PONTEVEDRA Vigo** — C/ Elduayen, 8. Tel: 986 432 682
- **SALAMANCA** — C/ Toro, 84. Tel: 923 261 681
- **STA. CRUZ TENERIFE** — C/ Ramón y Cajal, 62. Tel: 922 293 083
- **SEGOVIA** — C.C. Almuzara, Local 21, C/ Real S/N. Tel: 921 463 462
- **SEVILLA** — C.C. Los Arcos, Local B 4, Av. Andalucía, S/N. Tel: 954 675 223
- **SEVILLA** — C.C. Pza. de Armas, Local C-38, Pza. Legión, S/N. Tel: 954 915 604
- **TARRAGONA** — Av. Catalunya, 8. Tel: 977 252 945
- **TOLEDO** — C.C. Zoco Europa, Local 20, C/ Viena, 2. Tel: 925 285 035
- **VALENCIA** — C/ Pintor Benedito, 5. Tel: 963 804 237
- **VALENCIA** — C.C. El Saler, Local 32 A, C/ El Saler, 16. Tel: 963 339 619
- **VALLADOLID** — C.C. Avenida, Pº Zorrilla 54-56. Tel: 983 221 828
- **VIZCAYA Bilbao** — Pza. Arriquibar, 4. Tel: 944 103 473
- **ZARAGOZA** — C/ Antonio Sangenís, 6. Tel: 976 536 156
- **ZARAGOZA** — C/ Cádiz, 14. Tel: 976 218 271




































CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre ____ Apellidos ____
Calle/Plaza ____ Nº ____ Piso ____ Letra ____
Ciudad ____ C.P. ____
Provincia ____ Tf. ____
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ____ E-mail ____

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 31-08-2000 **HBC**

¿Cómo realizar tu pedido?

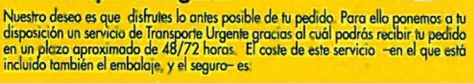
Por Teléfono: 902 17 18 19

HORARIO: De Lunes a Viernes de 10.30h a 20h.
y los Sábados de 10.30h a 14h.

Por Fax: 913 803 449

Por Internet: pedidos@centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?



Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 10.000 ptas. **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Península y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.



NOVEDAD EN ESPAÑA

18 WHEELER

Yo para ser feliz quiero un camión

Si hemos conducido coches de rallies, turismos, deportivos, motos de competición y hasta taxis... ¿por qué no ponernos frente al enorme volante de un monstruo de la carretera de 20 toneladas y 18 ruedas? A esa conclusión parece que ha llegado Sega, que nos presenta este simulador de camiones que muy pronto llegará también a los circuitos de Dreamcast.

El objetivo está muy claro. Dentro de las premisas básicas de los arcades de velocidad -recorrer determinados circuitos intentando llegar a la meta antes de que se acabe el tiempo límite- Sega intenta transmitir al jugador las sensaciones de manejar uno de estos enormes camiones. incluyendo además una serie de elementos que aporten mayor gracia al asunto.

Y hay que reconocer que el resultado es más que satisfactorio. Con un mueble sencillo (la versión "de luxe" no ha llegado a España por su aparatosidad y exagerado precio) que cuenta con un volante de grandes dimensiones, dos pedales (acelerador y freno) y una palanca de cambios, la impresión es que conducimos algo grande y muy pesado. Salir en primera cuesta lo suyo, y según vamos cambiando de marcha comprobamos como el camión gana velocidad pero pierde estabilidad. Es obligado reducir y frenar en cada curva o podemos encontrarnos dando bandazos de un lado a otro de la carretera. En fin, que Sega ha hecho un gran trabajo en este sentido.

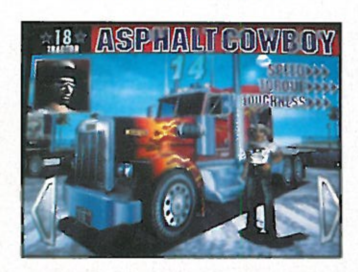
Después, todo consiste en recorrer los Estados Unidos de una costa a otra sin superar los tiempos marcados en cada etapa. Podemos elegir la carga (si es más pesada nos proporcionará más dinero) y ganaremos algunos segundos extras si arrollamos a determinados vehículos. Además de intentar evitar las dificultades del tráfico, habrá un camión rival que nos hará la puñeta e intentará llegar al objetivo antes que nosotros para arrebatarnos unos dólares extra. También existe la posibilidad de participar en fases de bonus donde deberemos hacer gala de nuestra habilidad al volante.

Desde luego, se trata de un simulador de velocidad diferente y original, que puede haceros pasar un buen rato.



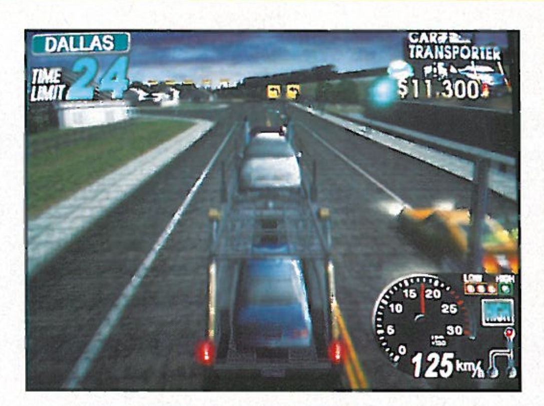


CAMIONEROS





Antes de empezar el juego podremos elegir a un determinado conductor y su correspondiente camión. Lógicamente, cada uno de ellos ofrece diferentes prestaciones. Resulta divertido observar luego los detalles de la cabina según el aspecto que tenga el individuo.







Con un mueble sencillo, que cuenta con volante, dos pedales, palanca de cambios y un altavoz enorme, Sega logra transmitir las sensaciones de manejar uno de estos camiones.



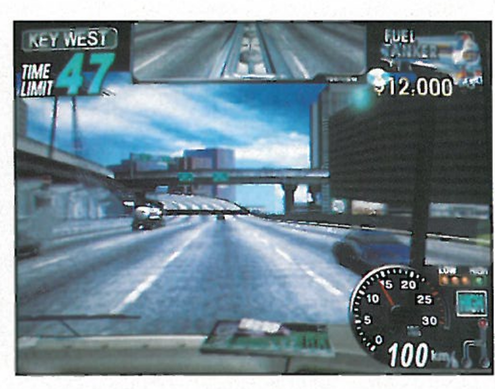
La placa Naomi de Sega acoge esta vez a un original arcade de camiones que combina perfectamente una simulación realista con los elementos típicos de la velocidad.







Tras superar cada etapa, este mapa nos mostrará el camino recorrido. Cruzar USA de costa a costa no resulta fácil.





LA CARGA





Antes de comenzar una nueva etapa tendremos la posibilidad de elegir la carga que queremos transportar. Las más pesadas nos proporcionarán más dinero, pero también disminuirán nuestra velocidad.

Otaku manga

Sabemos que existen por ahí muchos fans de la "fantasía heroica" gracias a obras como El Señor de los Anillos de Tolkien, o Dungeons & Dragons. El manga más conocido sobre este género es Record of the Lodoss Wars (Lodoss tou Senki), título al cual dedicamos estas páginas por el reciente lanzamiento de un juego para DC.

Record of the Lodoss Wars



Sus orígenes

«Lodoss Tou Senki» no comenzó como un manga o un anime, sino como un juego de rol de tablero, aprovechando el reciente éxito que por aquella época estaba arrasando en Japón. Este logro se llevó a cabo gracias a unos estudiantes de una universidad nipona, de entre los cuales destacó Ryo Mizuno, que dio rienda suelta a su imaginación mezclando elementos clásicos de este tipo de aventuras situadas en una tierra repleta de todo tipo de razas, criaturas, magia... con otros elementos de su propia cosecha. De todo esta mezcla cabe destacar una elaboradisima historia sobre una isla llamada Lodoss.

Después de testear el juego con sus mejores amigos, se puso a disposición de todo el público en una publicación especializada en este tipo de juegos llamada "Comptique" conociendo un éxito inmediato de consecuencias imprevisibles.

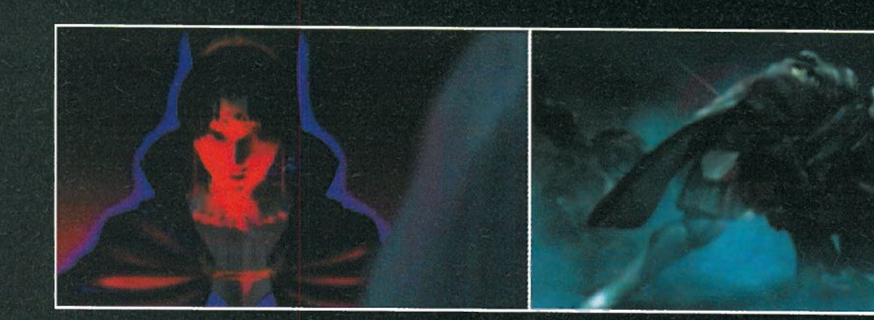
El anime

El anime fue sin duda lo que propulsó "Las Crónicas de la Guerra de Lodoss" a la fama, comenzando por Japón. En ella contaron con algunos de los mejores dibujantes, animadores y demás género relacionado con la animación, destacando el trabajo de Nobutero Yuki al adaptar los dibujos de Yutaka Izubuchi. La música sinfónica esta compuesta por Mitsuo Hagita, y aunque su banda sonora cuenta con pocas canciones cantadas, todas ellas son maravillosas.

Los OVA´s resumen lo contado en las primeras novelas de "Lodoss tou Senki", y relatan cómo Parn reúne un grupo de guerreros después de ser expulsado de su aldea. Este grupo cuenta con los típicos prototipos de guerrero (Parn), elfo (Deelith), enano (Ghim), hechicero (Slayn), sanador (Etoh) y ladrón (Woodchuck). Todos ellos tienen diferentes motivos para iniciar el camino que les hace involucrarse a en las guerras de Lodoss.

La serie esta compuesta por 13 espectaculares OVA´s, y aunque la animación actual se distancia mucho de las superproducciones en esta materia (tened presente que cuenta con 10 años a sus espaldas), el dibujo es superior a muchas cosas vistas. Mención especial para las armaduras de los caballeros y sus adornos.

Tras esta producción, se realizaría recientemente una serie de TV. Esta daba relevo a Spark, un aspirante a caballero que a raíz de un accidente se le ordena la misión de recuperar un objeto sagrado. En esta historia aparecen algunos de los antiguos personajes, pero no tienen mucha importancia en la historia.




Juegos









"Record of the Lodoss Wars" contó con una versión para cada una de las consolas existentes en aquel momento: PC-Engine, Super Nintendo, etc., todos ellos RPG´s que gozaron de un éxito bastante considerable. Las últimas y más recientes versiones aparecidas hasta el momento son para Game Boy Color y Dreamcast.

Sobre esta última, una vez que ha llegado a nuestras manos, podemos decir que aunque no dispone de unos gráficos demasiado espectaculares, almenos sí que es muy divertida.

En ella nos introducimos en la piel de un guerrero creado mágicamente para acabar los peligros que se avecinan a Lodoss.

El tipo de juego es similar al visto en muchos otros RPG´s para ordenador (como por ejemplo "Diablo"), aunque en este caso se nos permitegozar de un mayor control sobre el personaje.

La verdad es que, si dejamos un poco de lado el apartado gráfico, podemos considerarlo como un muy buen juego, aunque, como viene siendo habitual, por desgracia sólo está disponible (de momento) en el país del sol naciente.

Mangas

Existen algunos mangas oficiales relacionados, todos ellos guionizados por el propio Ryo Mizuno. Uno es "ROTLW: La Dama de Faris", que gozó de una gran edición en nuestro país. Lamentablementes solo vimos el 1° de todos los tomos, mientras que en Japón existen al menos 6. Tiene un dibujo extraño y un poco sucio, pero el trazo es bueno. Cuenta la historia anterior a la conocida en los OVA´s, y el rey Farn es el único personaje relacionado con la historia posterior.

En mi poder tengo una readaptación de la historia de los OVA´s, pero que esta inconclusa. Otra obra de dos tomos cuenta la historia inmediatamente posterior a los OVA´s, todavía con Parn y Deelith como protagonistas. Esta vez se forma un nuevo grupo en el que solo queda la pareja mencionada, y tiene que enfrentarse a un monje oscuro. En cuanto a calidad de dibujo, el comienzo es regular, pero va mejorando a pasos a medida que se avanza, y acaba resultando una maravilla. Por ultimo tenemos "La Leyenda del Caballero Heroico" dibujado por Masato Natsumoto y que daría una calidad gráfica muy alta. Este manga esta publicado por Norma Cómics con un papel y una impresión mala, pero un precio bastante alto.



En nuestro país, por el momento solo disponemos de uno de los tomos del manga.

Merchandising

Lo primero que debemos adquirir son los CD´s musicales, recomendando el recopilatorio "Best Collection" que recoge todas las canciones de los OVA´s y algunas sinfonías. La banda sonora de la serie supera a las anteriores, mientras que en su versión instrumental queda algo por debajo.

Hay muchas figuras, aunque solo podemos encontrar los protagonistas en forma articulada. También se pueden encontrar maquetas en vinilo sin pintar que gozan de un acabado perfecto y que, aunque son caras, son una de las piezas mas solicitadas por los otakus. El resto se mueve entre tarjetas coleccionables, gomas, lápices y todo tipo de pequeños objetos que más de uno quisiera para sí mismo.

Finalizando

"Record of the Lodoss Wars" ha sido uno de los animes más aclamados de la fantasía heroica. También es la musa de muchos otros juegos y mangas... y esperemos que siga siéndolo por mucho tiempo. ¡¡LARGA VIDA A LODOSS!!

Matta raigetsu!!
Gran Maestro de las Artes Parciales

¿TE FALTA ALGUNO...?

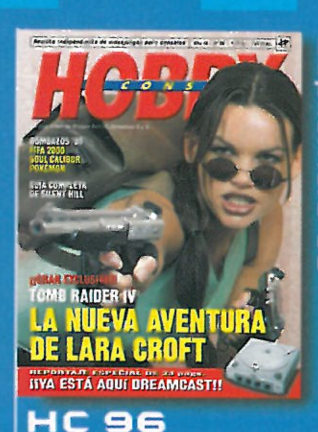
Agosto 99



HC 95

REPORTAJES:
•Misión Imposible •Guías prácticas de «Syphon Filter» y «Castlevania 64»

Septiembre 99



HC 96

REPORTAJES:
•Tomb Raider IV •23 págs. sobre Dreamcast
•Guía completa de Silent Hill

Octubre 99



HC 97

REPORTAJES:
•Fifa 2000 •Primeros datos de PSX 2
•Trucos para «Racer», «Driver», «Syphon Filter»...

Noviembre 99



HC 98

REPORTAJES:
•Suplemento Revista Oficial Dreamcast
•Guía Practica de «V-Rally 2»

Diciembre 99



HC 99

REPORTAJES:
•Resident Evil •Suplemento Revista Oficial Dreamcast
•Guía Práctica: llega al final de «Soul Reaver»

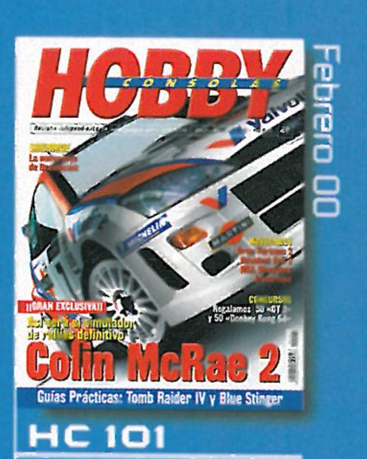
Enero 00



HC 100

REPORTAJES:
•Gran Turismo 2 •Tomb Raider IV •Donkey Kong 64
•Guías Prácticas: Dino Crisis, Sonic, Tomb Raider IV

Febrero 00



HC 101

REPORTAJES:
•Shenmue •Colin McRae 2 •Donkey Kong 64 y más.
•Guías Prácticas: Tomb Raider y Blue Stinger

Marzo 00



HC 102

REPORTAJES:
•Suplemento: Guía completa Resident Evil 3 Nemesis.
•Guías Prácticas: Gran Turismo 2 y Shadowman.

Abril 00



HC 103

REPORTAJES:
•Suplemento Interior: PLAYSTATION 2.
•Guías Practicas: Donkey Kong Country 64.

Mayo 00



HC 104

REPORTAJES:
•Comparativa: PLAYSTATION 2 Vs DREAMCAST.
•Guías Prácticas: Llega al final de Syphon Filter 2.

Junio 00



HC 105

REPORTAJES:
•E3: Metal Gear Solid 2, Dino Crisis 2, Quake III...
•Guía Práctica: Fear Effect.

Julio 00



HC 106

REPORTAJES:
•Todos los lanzamientos para todas las consolas.
•Guía Práctica: Jedi Power Battles y Code: Veronica.

...PÍDENOSLO

Y no te pierdas la mejor colección de

PELÍCULAS ANIME

que conseguirás con los siguientes números:

HC 74



STREET FIGHTER. EPISODIOS 1 Y 2

HC 75



STREET FIGHTER. EPISODIOS 3 Y 4

HC 76



STREET FIGHTER. EPISODIOS 5 Y 6

HC 85



EL ATAQUE DEL DRAGÓN. DB 16

HC 86

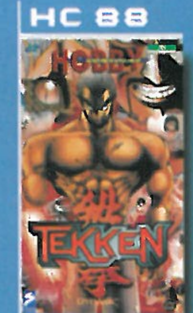


EL REGRESO DE BROLY. DB 17

HC 87

EL COMBATE DEFINITIVO. DB 18

HC 88



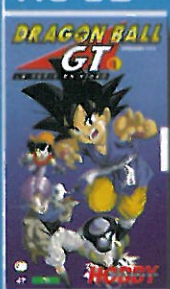
TEKKEN

HC 89



TEKKEN 2

HC 92



DRAGON BALL GT. EPISODIOS 1 Y 2.

HC 94



DRAGON BALL GT. EPISODIOS 3 Y 4.

HC 96



DRAGON BALL GT. EPISODIOS 5 Y 6.

HC 97



DRAGON BALL GT. EPISODIOS 7 Y 8.

HC 98



DRAGON BALL GT. EPISODIOS 9 Y 10.

HC 99

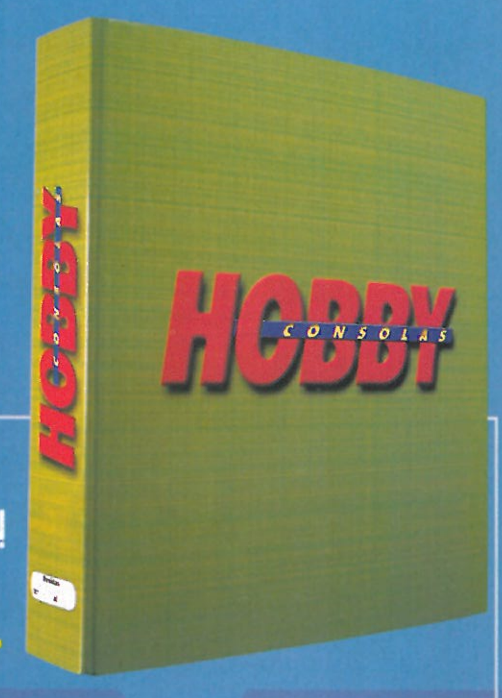


DRAGON BALL GT. EPISODIOS 11Y 12.

Y si quieres tener todas las revistas archivadas,

¡PIDE UNAS TAPAS!







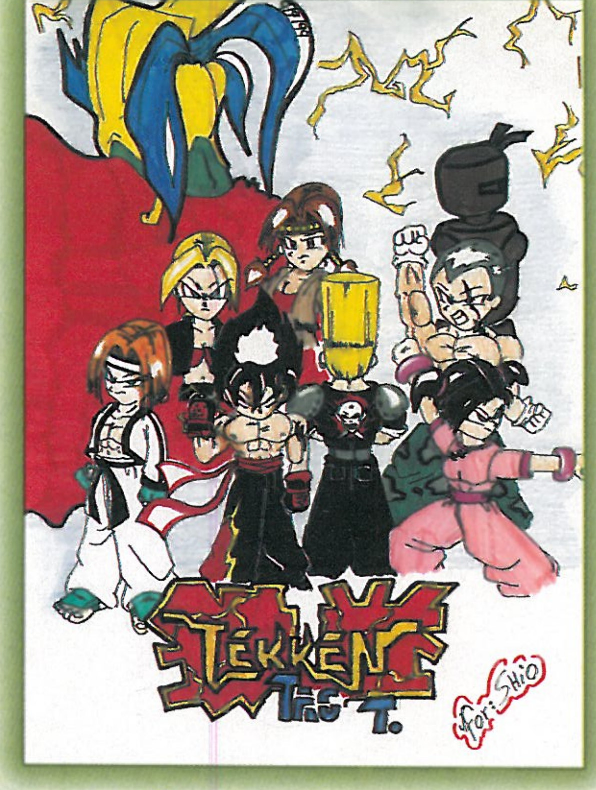
¡Nuevo sistema más práctico!

Por sólo 950 Ptas.

Si quieres alguno de nuestros números atrasados, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.

teléfono *rojo*

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas o queréis hacerle llegar un dibujo, una opinión o cualquier otra cosa, enviad una carta a:
HOBBY PRESS.
Hobby Consolas.
C/Pedro Teixeira, 8, 2ª planta.
28020 Madrid
Indicando en el sobre TELÉFONO ROJO.



JOAQUÍN MARÍN LÓPEZ. Cádiz

AVENTURAS GRÁFICAS.

Hola Yen, soy David, de Oviedo y tengo una PlayStation, adoro las Aventuras Gráficas y me gustaría saber cuál de estas está traducida y/o doblada al castellano: Broken Sword, Discwold 1 y 2, y Ark of time.

Si mal no recuerdo todas lo estaban, pero lo que no sé es si las vas a poder encontrar en las tiendas.

También me gustaría saber si hay alguna otra antigua que sea buena, como por ejemplo Chronicles of de Sword.

Pues esa también estaba bien, pero creo que está igualmente descatalogada. Ahora tienes Discworld Noir, que seguro que te gusta.

David (Oviedo)

LA TRADUCCIÓN DE SHENMUE

Hola Yen ¿qué tal?. Pues yo aquí con unas dudas que espero que me respondas.

¿Sabes si saldrá el 007 para la DC? Si es así ¿para cuándo?

De momento no hay ningún juego de James Bond previsto para DC.

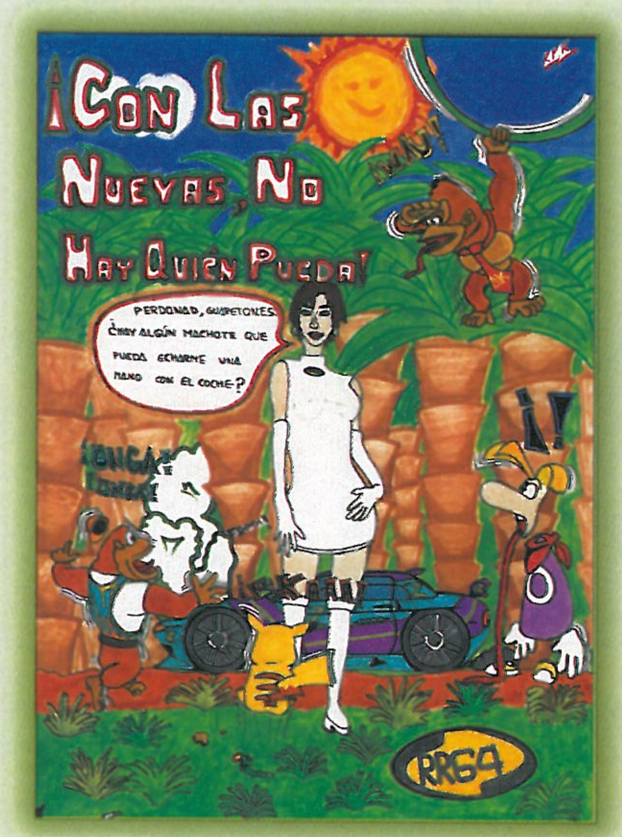
¿Hay algún juego para la DC que tenga el modo multijugador parecido al 007?

Supongo que te refieres a Goldeneye. De momento lo mejor y más parecido es Red Dog y en breve Furfighters, pero en los próximos meses llegarán Quake III y Half Life, con modos multijugador tan buenos o mejores que los de Goldeneye.

Ya se que traducir un juego como el Shenmue es muy costoso, pero si no lo hacen ese juego será un fracaso y nadie lo comprará. Sin embargo, si lo traducen lo comprará mucha gente y los de Sega tendrán grandes beneficios. Entonces ¿qué problema tienen?

Tu planteamiento es el lógico, pero en la práctica es mucho más complejo. Shenmue es un juego tan especial que su traducción al castellano requeriría una inversión multimillonaria, un coste muy elevado que no es seguro que vaya a recuperarse luego con las ventas. Al inglés se está traduciendo porque sólo con el mercado de EEUU y Gran Bretaña (más lo que se venda en otros países) ya es seguro que se recuperará la inversión, pero de momento el castellano se limita a España (en Sudamérica no hay un mercado asentado), por lo que la inversión resulta desorbitada comparada con los juegos que potencialmente se pueden vender. Aún así, nos consta que Sega España está haciendo lo indecible para conseguirlo, a pesar de que pierdan dinero con este juego, pero la decisión final no depende de ellos sino de la central de Sega en Japón.

Carlos Acevedo (Palencia)



RAFAEL LUIS PÉREZ RODRÍGUEZ. Madrid

JUEGOS DE ROL

¿Qué tal Yen?, espero que bien. Me gustaría que me dijeses qué juegos de rol, con combates por turnos, puedo encontrar para mi PSX. Si puedes, especifica si son en castellano o no, y cuáles son los dos o tres mejores. No importa que estén descatalogados, porque podría conseguirlos de segunda mano. No metas a los FF que ya los tengo. Me gustaría especialmente alguno del estilo del Shining Force de Megadrive.

Vagrant Story es el mejor (y el más difícil), pero está en inglés. Luego, en castellano, tienes Grandia, y detrás Wild Arms, Legend of Legaia, Dragon Valor, Shadow Madness, Guardian Crusade...

¿Sabes si saldrá algún Shining Force en Dreamcast? Espero que me contestes, si no me voy a tener que mirar las Hobby Consolas de

los últimos 5 años, y seguro que tú más o menos te acuerdas de memoria...
De momento no hay nada sobre Shining Force en DC, pero rol habrá mucho, como Evolution 2, Grandia II, Phantasy Star Online, Lodoss, Eternal Arcadia... De todas formas, te recomiendo que de vez en cuando le eches un ojo a los HC antiguos, son realmente divertidos...

Manuel, de Ponferrada

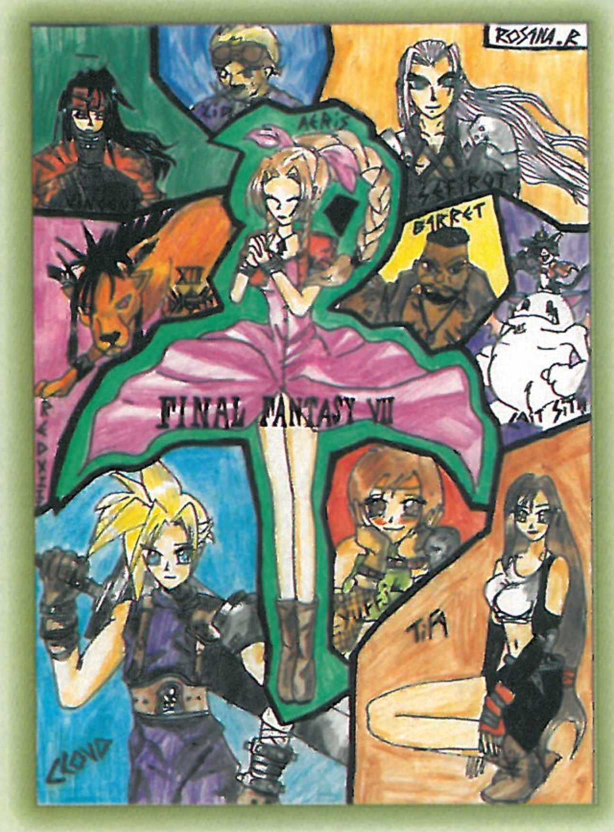
EL SALTO DE LOS 32 A LOS 128 BITS.

Hola Yen, soy Fernando de Valencia. La última vez que te escribí te preguntaba por el Sonic 2, y no me contestaste. Así que después de un largo proceso para superar la depresión que me causó, te vuelvo a escribir.
Y ahora las preguntas 'de verdad':
¿Cuál es objetivamente el mejor juego tipo 'manager' de PS?
Objetiva y subjetivamente, el mejor es Manager de Liga de Codemasters.
¿Va a salir algún ISS más para PlayStation? ¿saldrá alguno para Dreamcast?
Para Dreamcast en principio no, y para PlayStation es bastante dudoso.
¿A qué se debe tan poca diferencia entre los juegos de la generación de 32 bits y la de 128 en comparación con el grandioso salto que hubo entre 16 y 32 bits?
Pues se debe a que como en cualquier avance tecnológico, al principio los cambios son vertiginosos, pero una vez que se llega a un nivel muy alto, cada vez cuesta más conseguir saltos de calidad importantes. Es lo mismo que ha pasado con los efectos especiales en el cine en los últimos años.
¿Será el Pocket Station de PS2 compatible con PS?
No.
¿Es cierto que el ChuChu Rocket! de DC es gratuito si lo pides a Sega?
Tan cierto como que me llamo Yen.
¿Qué hay de la nueva consola basada en Linux (Unix)?, lo digo porque he oído rumores...
Ay, rumores, rumores... Tú hasta que no lo veas en Hobby Consolas, ni caso.
¿Para cuándo el anunciado emulador de Megadrive y PCE-Turbografx para Dreamcast?
Muchos me preguntáis sobre diferentes emuladores. Como ya he dicho alguna vez, es un tema delicado, cuya legalidad no está del todo clara, así que no puedo daros información al respecto.
¿Es posible que salga un Metal Gear para DC? Me refiero a que Sony tiene la 'exclusiva' pero se puede hacer un juego de ese tipo con otro nombre y nuevos personajes, hay algo en proyecto en Konami?
Metal Gear 2 de momento es sólo para PS2. Eso no quita para que Konami u otra compañía lance un juego similar para Dreamcast, como tú bien dices, pero de momento no hay nada de nada.
Y por último, ¿me podrías decir en qué consolas está previsto que salga el FIFA 2001 y/o el NBA Live 2001?
Para PS2 y PlayStation en principio.

Fernando (Valencia).

JUEGOS GB.

¿Qué tal Yen?. Soy una zaragozana de 12 años (por supuesto soy muy maja) y tengo una PlayStation y una Game Boy Color, pero mis dudas son sobre la Game Boy Color. ¿A que las vas a resolver? Bien, pues ahí voy.
Tengo dudas para comprarme un juego y no sé de qué tipo



ROSANA RUIZ. Vizcaya

Opinión

LOS SUPUESTOS DEFECTOS DE PS2

Wiseman hablaba primero del diseño, y a mí me parece que es lo que se llevará en las consolas de la siguiente generación. Es un paso adelante de la que sin duda será la abanderada de la nueva generación. Después habla del acceso a Internet. Sí, puede que sea un fallo de Sony, pero seguro que a alguien se le ocurre alguna manera de competir con el acceso ofrecido por Dreamcast, para que cuando llegue a Europa se pueda jugar on-line. Lo de la no inclusión de 4 puertos para los mandos creo que se debe a que han querido mantener un estilo muy fiel a la actual PSX. Se podrían haber metido más pero, ¿no iba a cambiar demasiado con respecto a nuestra querida gris? Vamos a por la programación de videojuegos: Como decía Wiseman, es difícil programar para PS2, pero entonces, ¿por qué siguen programando? Simplemente porque PS2 tiene el tirón de su antecesora, que es una razón de peso, y aunque sea complicado programar juegos para ella, quizás también sea porque es la mejor consola de esta generación en el 95% de los aspectos. Por la parte económica, PS2 sale a unas 70.000 ptas. porque, además de la consola, y posiblemente Internet, hay que añadirle el DVD.

Alejandro Gutiérrez Coronado (Málaga)

Nota de HC: En relación a la carta remitida por Wiseman en el número anterior, Ken Kutaragi, el diseñador de PS2, sigue en Sony. Vamos, que nadie le ha echado...

teléfono rojo

comprar, si uno de rol como Pokémon o The Legend of Zelda, o de aventuras como Mission: Impossible u otro mejor que me puedas recomendar.
Todos los que dices están muy bien, y te los recomiendo sin duda, pero acaban de salir otros tres títulos impresionantes, que son Wario Land 3, Metal Gear y Tomb Raider. Cualquiera de todos estos juegos es un acierto seguro. Bueno, como veo que lo que he hecho ha sido ponerte las cosas aún más difíciles, te voy a decir el que yo me compraría en primer lugar: el Zelda.
¿Para cuándo saldrá Pokémon Amarillo? Si sale pronto espero comprármelo en vez del Rojo y el Azul.
Como sabrás, ya está en la calle.
¿Qué tal es el Tonic Trouble? (Para Game Boy, claro está).
Pues es un plataformas divertido y bien realizado, aunque sencillote y algo corto.

María Romeo (Zaragoza)

CUESTIÓN DE GUSTOS.

Hola Yen ¿qué tal? ¿Cuál es el mejor juego de Fórmula 1: F-1 2000 ó F-1 Racing Championship? Dame una respuesta concreta.
Es difícil darte una respuesta concreta, porque los dos son muy buenos. A mí, como juego en sí, me gusta más F-1 Racing Championship, pero tiene la pega de que la licencia es la del año pasado. Tú mismo.
¿Van a sacar Driver 2? ¿cuándo? Dime si lo van a sacar en PlayStation o en PS2.
En principio está previsto para Noviembre, y para PlayStation.
¿Por qué se ha retrasado tanto el Colin 2.0?
Porque han estado retocándole hasta el último detalle, pero no dirás que la espera no ha merecido la pena.
¿Cuál es el mejor juego de estrategia, sin importar género ni precio?
Yo diría que Red Alert, aunque este mes ha salido Front Mission 3, que también es buenísimo.
¿Cuál es el mejor beat´em up? Fighting Force 2 o Medievil 2 ¿Crees que el mejor de estos dos ha sido superado por Jackie Chan´s Stuntmasters o Nightmare Creatures 2?
Veamos, Medievil 2 no es un beat ´em up puro, porque tiene elementos de aventura, y eso es lo que le hace diferente y quizás más atractivo que los demás. En cuanto a los beat ´em ups puros, yo me quedo con Nightmare Creatures 2.

Christian Chacón (Sevilla)



CARLOS CASADO FREIRE. Pontevedra

VIVA EL FÚTBOL.

Hola Yen, soy Dany, y lo primero es decirte que sois la mejor revista del mercado, tengo casi todos los números. Me gusta mucho el fútbol. Quiero saber los juegos de fútbol que van a salir de aquí a dos meses.
Ninguno, pero antes de que acabe el año tienen que llegar FIFA 2001, Esto es Fútbol 2 y European Super League.
He leído las críticas de Manager de Liga y la de Primera División. En cuanto a Manager de Liga, ¿crees que merece la pena comprarlo o esperar a Barça Manager o Manager 2000?
El mejor de todos es Manager de Liga, sin duda alguna.
El Primera División, ¿es tan malo como dicen? ¿Merece la pena comprarlo?
Sí, es bastante malete. Hay opciones mucho mejores.
He leído que va a salir una Memory Card por 990 pts ¿es cierto?, ¿cuándo?
Es posible ,pero ya sabes que a veces lo barato sale caro.
¿Las cartas que os mandan las respondéis al mes siguiente de recibirlas?
Lo intentamos, pero no siempre es posible.
¿Merece la pena el UEFA 2000 o algún otro de esa competición?
Si te refieres al UEFA Champions League, a mí personalmente me gusta

Opinión

ALABANDO A RARE

Yo no sé qué tendrá Rare que le hace diferente de todas las compañías. Hace unos 6 años todo el mundo flipaba con Donkey Kong Country en SNES, hace tres años nadie igualaba Goldeneye, y en la actualidad, a pesar de haber creado juegos fascinantes y difíciles de superar como Donkey Kong 64, Banjo-Kazooie o Jet Force Gemini, se disponen a crear algo insuperable en cada uno de sus géneros: Banjo-Tooie, con una parte técnica fascinante, Dinosaur Planet, con los mayores gráficos conseguidos, que incluso igualan a muchos juegos de Dreamcast, y por último Perfect Dark, su culminación.
Si cualquier persona flipaba con las imágenes, ahora después de verlo en movimiento y ver la representación de caras de personajes famosos, como el cantante de Iron Maiden, he llegado a la conclusión de que esta compañía no tiene límites.

Carlos Domínguez (Castellón)

mucho, aunque tiene la pega de estar basado sólo en la Liga de Campeones.

Tengo el FIFA 2000. ¿Me recomiendas el ISS Pro Evolution?

Si te gusta el fútbol, por supuesto, son juegos y conceptos diferentes, y puede que lo que te falte en uno lo encuentres en el otro.

Y la última. Tengo el FF VII, Alundra, Tennis Arena, Apocalypse, Alien Trilogy, FIFA 99 y 2000, NBA 99, F1 98, Dino Crisis, Marvel Vs SF entre otros ¿me recomiendas algún otro de cualquier género?

¿Entre qué otros? Echale un vistazo a nuestra lista de recomendados, seguro que encuentras algo sugerente. De todos modos, si no tienes ni Metal Gear ni ningún Resident, no sé a que esperas para comprarlos.

Daniel Pérez (Madrid)

SOBRE RESIDENT.

Hola Yen, soy un chico de 18 años, y llevo leyendo vuestro revista desde le número 1. Tengo una flamante Dreamcast y unas dudas que me gustaría que respondieras.

He visto el RE Code: Veronica y no puedo quitármelo de la cabeza, ardo en deseos de comprármelo, pero mi sorpresa ha sido cuando he leído en internet que habrá una entrega de RE que se llamará X Project y que contará de 6 GD´s ¿es cierto? Y si es así, ¿puedes hablarme algo de él?

De momento todo eso son sólo rumores. Yo que tú me compraba ya mismo el Code: Verónica y me dejaba de líos

¿Se sabe algo sobre el RE IV de PS 2?

Lo mismo te digo, sólo hay rumores, y muy pocos.

¿Cuánto valdrá la PS 2? ¿Vendrá con Memory Card?

El precio rondará las 70.000 pts, y no puedo decirte qué incluirá el pack de compra.

Argoitz Oroz (Pamplona)

JUEGOS ONLINE

Hola Yen, y hola Hobbyconsolas. Sin vosotros no podríamos vivir, enhorabuena por esta revista que seguimos fielmente desde el número 54. Tenemos una maravillosa Play y mi padre (el de Miquel) me ha quitado un cable para que no juegue, por ponerme a jugar antes que a hacer una maleta, ¡qué chorrada! Bueno ahí van nuestras dudas: Estamos pensando en vender nuestra Play después del verano para comprarnos una PS2 o una Dreamcast; ¿Con la Dreamcast puedes chatear, jugar, etc. con cualquier persona del mundo o sólo en europa?

Chatear, dependiendo de qué chat, con cualquier persona del mundo. Jugar, de momento "sólo" con los europeos.

¿En la Dreamcast se pueden escuchar los CD's de música?

Por supuesto, y con excelente calidad.

¿Cuándo vendrán a España los nuevos periféricos de Dreamcast que pusisteis en el reportaje del E3?

No tengo ni idea, majete.

Por ahí se escuchan rumores de que la X-BOX costará unas 25.000 ptas., ¿es cierto? Si es así, ¿cuándo saldrá y qué juegos tienen pensados?

Sobre X Box sólo hay rumores, pero no sólo sobre su precio, sino sobre todo lo demás. Cuándo sepamos algo seguro, ya os lo diremos.

Por favor, te lo pedimos de rodillas... ¿nos podrías hacer una lista de los mejores juegos de este verano y de los que están preparados para este otoño? Es que no



ALBERTO ALEJANDRO GEIJO CASTRO. La Coruña

Opinión

EL TELÉFONO GRIS

No fue junio un mes "normal" dentro de este "Teléfono Rojo". Fuera por lo que fuese la PS2 de Sony recibió palos por todos lados, y como tanto exigimos en este sector voy a exponer una segunda opinión:

1: Dreamcast no necesita ahora mismo nada para compararse con la PS2, simplemente porque la consola de Sony acaba de salir y apenas le dio tiempo para contar con un catálogo decente.

2: Es increíble que se diga que no podemos contar a MG2 en una comparación de juegos entre consolas porque Hideo Kojima eligió la consola negra "por casualidad". Si nos guiamos por eso, también podría haber sido churrero o médico, exactamente igual que la gente de Shenmue y el resto de títulos.

3: En Japón las ventas de Dreamcast no son "lentas", son muy bajas (de ahí el despido de Shoichiro Irimajiri) y los japoneses van a la última como todos, pero eso no vale como explicación; si no que alguien me aclare cómo la PSX sigue en tan buena forma.

4: La última respuesta de "El futuro de Dreamcast" es deplorable, y parece más propia de un político en campaña publicitaria.

Roberto Carrera Hernández (Mondáriz, Pontevedra)

sabemos qué juego comprarnos para pasar bien el verano.
Hombre, si me lo pedís así... Hablando exclusivamente de nuevos lanzamientos, yo os recomiendo Colin 2 o World Touring Cars si os gustan los coches, Nightmare Creatures 2 si os molan los juegos de acción, y Vagrant Story si sois unos auténticos fanáticos de los juegos de Rol.
En el reportaje del E3, las imágenes del Munch's Oddysee, ¿son del juego o son imágenes de las introducciones?
Los programadores afirman que son del juego...
¿Cuándo saldrá el Pokémon Verde en España?
Nunca antes que el negro.
¿El nuevo Need For Speed valdrá la pena?
Si te refieres al Porsche Edition, sin duda que sí vale la pena.
¿Qué quiere decir popping?
Es un defecto gráfico por el cual los escenarios se generan al fondo de la pantalla de manera muy brusca, dando una sensación muy irreal.
Jugamos al Euro2000 y nos pareció penoso, ¿porque van los jugadores más lentos al correr que en el FIFA2000?
Eso mismo nos preguntamos nosotros cuando lo vimos.
¿El ISS Pro Evolution, engancha mucho?
Hay quien lo utiliza para enganchar el remolque al coche.
¿El ISS Pro Evolution no tiene trucos?
Nada, nada, a jugar limpió y a ganar sin ayudas.

Miquel Tarí Sánchez y Jorge Ortiz Serrano (Elche)

PLATAFORMAS GB

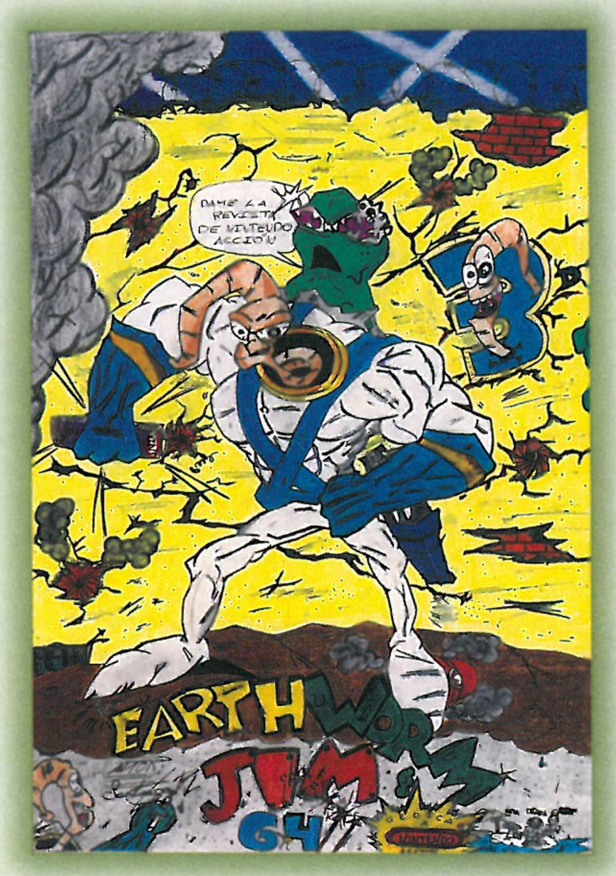
Hola Yen: Me gustaría que me ayudaras a elegir algún juego de plataformas para la GBC, pero que no haya que usar passwords. Es para regalarselo a mi hijo por su quinto cumpleaños, y él todavía no sabe leer. Por el nivel de dificultad no te preocupes, ya que si alguna fase se le resiste, puede recurrir a su hermano mayor.
Ahí va mi recomendación: Wario Land 3 ó Mario DX, que además, no necesitan passwords pues graban en la batería del cartucho. ¡Felicidades a tu hijo!

Manuel Cabanelas Ferrin
Santiago de Compostela

FERRARI Y VOLANTES

Hola Yen, ¿qué tal?. Como sé que tienes mucho trabajo sólo te quitaré un minuto. ¿Cuándo sale el Ferrari 355 para Dreamcast?
No hay fecha segura, pero será en Octubre o en Noviembre.
¿El volante de Ferrari de Guillemot vibra?
Por supuesto, vibra que es un primor.
¿Merece la pena comprarse el Ferrari 355 y el volante de Guillemot?
Si, merecerá la pena.

Jorge



SANTIAGO RIQUELME LUCAS. Alicante

Opinión

EL SENTIDO DE LOS VIDEOJUEGOS

Yo amo al videojuego, por ello tengo curiosidad por todo lo que le rodea. Esta es la causa de que yo lleve algunos años intentando descifrar el sentido de dicha forma de ocio, y con ello, la causa de su rotundo éxito.
Y es que, ¿dónde está el sentido de conducir un coche en un simulador cuando lo podemos hacer en la realidad? ¿O de introducirnos en una mansión virtual cuando podemos hacerlo en uno de los tenebrosos castillos góticos que pueblan nuestra geografía?
Muy fácil, y es que los videojuegos no son una representación gráfica de nuestras ilusiones o metas, sino de nuestras utopías, aquellas que el ciudadano medio jamás conseguirá realizar. Porque es fácil conducir un coche... ¿pero qué me decís de manejar un Suzuki Escudo Pikes Peak a 400 km/h por las calles de Seattle? ¿Se puede equiparar la sensación de pasar una noche entre muros de piedra y madera carcomida y ser asustado por un gato o un murciélago, con la de serlo a causa de unas hordas de zombies o por un gigantesco Tyrant en una retorcida y misteriosa mansión perdida en medio de la nada?
En mi opinión, el mundo de los videojuegos es para la actualidad lo que "La Ciudad de Dios" de San Agustín o "Un Mundo Feliz" de Aldous Huxley lo eran para épocas pasadas.

Francisco J. Carretero (Cartagena, Murcia)

Envía tus dibujos a:
Hobby Press, S.A.
Hobby Consolas
C/ Pedro Teixeira, 8, 2ª planta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: El Corcho

Si tu dibujo sale publicado, te enviaremos un regalo. Podrás elegir una bolsa de PlayStation, o un reloj de Nintendo.







MARQUÈS DE SENTMENAT, 22-24
08014 BARCELONA · TEL. 93 330 40 98



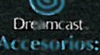
Mayoristas en Cónsolas y Gameware

Entra en un negocio de futuro, sin cuotas mensuales.
B2B. Venta a distribuidores.
Amplio stock permanente.
Distribución a nivel nacional.

Productos de Entretenimiento MAX, S.A.
C/ Francisco Cidón 16, Bajos - 50007 Zaragoza · Tel 976 270 380 - Fax 976 273 496
Móvil 609 844 555 · e-mail: prodemax@yahoo.es







Accesorios:
- Cable RGB Stereo: 1.000
- Memory Card 1M: 1.500
- Memory Card 2M: 2.500
- Memory Card 4M: 5.000
- Memory Card 16M: 8.000
- TC. 2: Adaptador Mandos, Volante,Teclado PS-PC: 4.500
- Super Vibration Pack: 2.000
- Super VGA Box: 5.000
- VGA Cable: 3.000

¡NOVEDAD! CHIP EXTERNO ¡Sin abrir la consola!
¿Gratis? ¡LLÁMANOS!

Novedades Importación
- Virtua Tennis USA: 9.000
- Super RunABOUT: 9.000
- KOF 99: Evolution: 9.500
- D2 *Americano*: 10.000
- The Ring: 10.000
- Ferrari 355: 10.000

MundoASIA *.*Pack*.* + JUEGO A ELEGIR: 130.000 Ptas.

Accesorios:
- Action Replay 2000 *Act. de Agosto*: 1.500
- Adaptador Mandos PSX-PC (USB): 3.000
- Nuevas Carcasas de Colores: 2.000
- Pistola Resident Evil - Survivor: 3.500
- Pistola Scorpion 2 *Vibración+Pedal: 3.000
- Pistola Avenger Pro 2000 -R.Evil: 6.000
- Mando DualShock Compatible: 2.000
- Mando DualShock Inalámbrico: 4.000
- Memory Card 8M, Sin Comprimir: 3.000
- Memory Card 4M, Sin Comprimir: 2.200

I.V.A. incluido



Imelda Bueno
Urbanización Hoya de los Patos, 250.
03111 Busot (Alicante)
Tel: 96 569 96 99
Fax: 96 569 95 47

Si eres profesional del sector, ésta es tu distribuidora para toda España

En Videojuegos e Informática simplemente ¡¡LO TENEMOS TODO!!

ENTREGA EN 24 HORAS



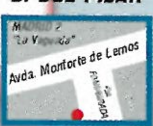
CENTRO	VALLECAS	RETIRO	PROSPERIDAD
C/ Tres Cruces 6 Tel. 915223244	C/ Sierra de Cadi 3 Tel. 914775981	C/ Alcalde Sainz de Baranda 7 Tel. 914096897	C/ Eugenio Salazar 47 Tel. 914169938
TETUÁN	**CIUDAD LINEAL**	**B. DEL PILAR**	**COSLADA**
C/ Pensamiento 14 Tel. 915714964	C/ Gutierrez de Cetina 12 Tel. 914076305	Pza. Fonsagrada 8 Tel. 917 308 196	C/ Manuel María de Zulueta 9 Tel. 916719470













TELÉFONO CENTRAL DE PEDIDOS: 915 223 244

GARANTIZAMOS TODOS NUESTROS ARTÍCULOS

- Servicio técnico de reparación
- Madrid capital, entrega a domicilio (400 pts.)
- Envíos a toda España en 24h (750 pts.)
- Ofertas en PSX, DC, N64, Gameboy
- Compra, Venta, Cambio y Alquiler
- Todas las Novedades
- Juegos y Consolas de ocasión
- Periféricos y Accesorios

Presentando este anuncio obtendrás un dto. de 1000 pts. en compras superiores a 20.000 pts., de 600 pts en compras superiores a 5.000 pts. y de 300 pts. En compras inferiores a 5.000 (OFERTAS NO ACUMULABLES)

Sofmap
ソフマップバーチャルストア
C/ GENERAL PARDIÑAS, 6 BAJO A METRO GOYA
TELEFONO: 91 575 00 82
HORARIO: 11:00 A 2:00 Y DE 5:00 A 9:00 DE LUNES A SABADO

PLAYSTATION 2
WINNING ELEVEN 2.000

ESPECIALISTAS EN IMPORTACION JAPON Y USA

DREAMCAST
SPAWN
FERRARI
GRAN DIA II
STREET FIGHTER III

PLAYSTATION
WINNING ELEVEN 2.000
CHRONO CROSS (USA)
FINAL FANTASY IX
DRAGON - QUEST VII

PLAYSTATION 2 : ¡¡EN OFERTA!!

ENVÍOS A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS
DISTRIBUIMOS TAMBIÉN A TIENDAS
TELÉFONO PEDIDOS: 91 575 00 82

GAME OVER
Especialistas en Dragon Ball Z y GT.
- Juegos, Cromos y consolas.
- Videojuegos de Rol.
- Libro de Ilustraciones de Metal Gear.
- Nintendo 64 y todo tipo de accesorios.
- Neo geo CD, Cartucho y Pocket.
- Mercado de Segunda Mano



C/ Teodora Lamadrid, 52- 60.
08022 Barcelona. Tf. y Fax: (93) 4185960

¿ALGUIEN TE DA MÁS? COMPRUÉBALO HOY MISMO
MÁS DE 5.000 VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS EN STOCK (NUEVOS O DE OCASIÓN GARANTIZADOS EN VENTA, CAMBIO O ALQUILER)

SOLO EN



- TE COMPRAMOS TUS VIDEOJUEGOS QUE YA NO QUIERAS
- TE ASEGURAMOS SIEMPRE EL MEJOR PRECIO O TE DEVOLVEMOS EL DOBLE DE LA DIFERENCIA
- SERVICIO A DOMICILIO GRATUITO
- ATENCIÓN A PARTICULARES Y TIENDAS (Precios de almacén)
- TE OFRECEMOS LA FRANQUICIA MÁS RENTABLE
- REPARACIÓN GARANTIZADA DE VIDEOCONSOLAS

GRATIS:
Si solicitas tu catálogo gratuito antes del 30 / 10 / 2000 participarás en el sorteo de una playstation 2 que se celebrará el 30 / 12 / 2000

Centro Comercial Colombia
Avda. Bucaramanga, 2 L. 218 Madrid 28033
TELF: 91 3813367
FAX: 91 3810697 MÓVIL: 654 05 65 20
wwwempresas.mundivia.es/megajuegos



DREAM GAMES

Plz. del Callao, 1. 1º planta. 28013 Madrid
Horario: 10,30 a 14,00 y de 16,30 a 20,30.
De lunes a sábados.
Teléfono de pedidos: 91 523 20 87 / 629 118151

ENVÍOS A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS POR U.P.S. TAMBIÉN DISTRIBUIMOS A TIENDAS

PLAYSTATION 2
WINNING ELEVEN 2.000
GUN GRIFFON BLAZE
ARMORED CORE II
PRECIOS: CONSULTAR

DRAGON - QUEST VII
FINAL FANTASY IX
CHRONO CROSS (USA)

GRAN DIA II
SPAWN
FERRARI 355 CHALLENGE

COOL COOL JAM
KOF BATTLE DE PARADISE (NGP)
ROCKMAN BATTLE & CHASE (NGP)

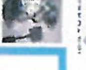
TU TIENDA DE VIDEOJUEGOS



WEB SHOPPING

Te ofrecemos:
- Máxima comodidad y seriedad.
- Envíos en 24 h.
- Productos garantizados.
- Ofertas increibles (en la Web).
- Precios a tu alcance. No esperes.








PEDIDOS:
Web: www.infonegocio.com/usergames
E-mail: usergames@infonegocio.com
Tel: 617 42 16 53, 93 799 08 71.

GAME MASTER
GRAN VIA 86 LOCAL 31 TEL/FAX-91-5484221-C.P.-28013 MADRID

JUEGOS
MARVEL VS CAPCON II
STEET FIGHTER 3RD STRIKE
JET SET RADIO
SEPER RUNABAUT
DEAD OR ALIVE II
POWER STONE 2
VIRTUAL TENIS
K.O.F. 99 EVOLUTION

ACCESORIOS
Virtual Stick
VGA Box
Controller
VMS
VMS 4 Megas

NEOGEO POCKET
SNK VS CAPCOM
LAST BLADE

PLAYSTATION II
TEKKEN TAG TOURNAMENT
DEAD OR ALIVE 2
FIFA SOCCER 2000
HRESVELGR

ACCESORIOS
Alfombra D.D.R.
Guitar Freak
Chaleco.Rumble
Dual Shock
Cable R.G.B.
Memory (1-M) (8-M)
N-Pal Convertor
Action Replay Pro


M·G·K
Los PESOS-PESADOS del videojuego
¡NO BUSQUES MAS!
Tenemos lo ULTIMO al MEJOR PRECIO!
PEDIDOS POR TELEFONO: 96 571 80 79
tienda virtual
www.mgk.es
TIENDAS
Busca tu tienda más cercana
ALICANTE
Altea
Avda. de la Nucía, 19
Tel. 649 644 305
Torrevieja
Pza. Miguel Hernández, 2
Tel. 966 70 67 11
ASTURIAS
Oviedo
C/. Foncalada, 13 bajo-D
Tel. 985 20 78 04
BADAJOZ
Merida
Moreno de Vargas, 24
Tel. 924 30 40 72
CARTAGENA
Cartagena
Alameda de S. Antón, 2
Tel. 968 52 52 67
CIUDAD REAL
Alcazar de S. Juan
C/. Ferrocarril, 65
Tel. 926 54 08 27
S. SEBASTIAN
Donosti
Paseo de Errondo, 4
Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
Santander
Centro Com. Valle Real
Tel. 942 26 25 95
PRYCA Santander
Centro Comercial PRYCA
SEVILLA
Sevilla
C/. Muñoz Seca, 26
Tel. 954 575 827
TARRAGONA
Tarragona
C/. Mallorca, 37 bajo dcha.
Tel. 977 25 29 06
VALENCIA
Xativa
C/. Gregorio Molina, 2
Tel. 962 287 105
La Eliana distribuidor oficial MGK
Videoteca La Eliana
C/. Fco. Alcayde, 32
Tel. 962 750 647
volante McLaren
11.990.-
11.490.-
Volante avanzado con cambio de marchas, freno de mano y vibracion "Double Tremor"
PlayStation
PARASITE EVE II
WORLD TOURING CARS
DEAD OR ALIVE 2
MARVEL VS. CAPCOM 2
Pokémon ¡Hazte con todos!
GAME BOY
NINTENDO64
GAME BOY COLOR
ALTEA TIEMBLA
Inauguramos la primera tienda MGK con
SINDICATO DEL JUEGO
Avda. de la Nucía, 19 - ALTEA (Alicante)
Club M·G·K
¡Aprovechate de los descuentos en novedades y accesorios, consigue los catálogos MGK por correo y enterate antes que nadie de todas las novedades!
ASOCIATE CON TU PRIMERA COMPRA Y TE LLEVARÁS A CASA UN REGALO MGK!
Quieres ver el FUTURO
www.mgk.es
La WEB de los VIDEO-ADICTOS
previews trucos noticias novedades chat top 10
UNETE AL FUTURO - MGK TE LO PONE FÁCIL
¿PIENSAS ABRIR UNA TIENDA?
La mejor imagen de tienda uniendo DOS CONCEPTOS. Venta de videojuegos y Sala de Juego en Red. SINDICATO DEL JUEGO se une a MGK para ofrecer un Centro de Ocio único.
Infoline FRANQUICIA: 965 718 079



DISTRIBUCION A TIENDAS DE VIDEOJUEGOS Y VIDEOCLUB
SOMOS MAYORISTAS DE VIDEOJUEGOS
PELICULAS DE VIDEO
CON DESCUENTOS INCREIBLES
PIDE TU CATALOGO
TAMBIEN ACCESORIOS NACIONALES Y IMPORTACIONTE
ENVIOS A TODA ESPAÑA
24h URGENTE

96 652 61 21






A SANGRE FRIA 7.490 · COLIN McRAE 2 8.490 · TEST DRIVE 6 4.490 · DRAGON VALOR 4.990







ALL STAR TENNIS 2000 CONS · MICRO MANIACS 7.990 · GALERIANS 7.990 · Legend of Legaia 4.990 · F1 RACIN 6.490 · NEED FOR SPEED 2000 7.490 · THOSHINDEN 4 6.490 · MANAGER DE LIGA 8.490






TOMBI 2 4.990 · RESIDENT EVIL 3 8.490 · MEDIEVIL 2 4.990 · DRACULA 7.490 · TOY STORY 2 8.490 · VARGANT STORY 7.490 · MARTIAN GOTHIC CONS · TELENECOS RACEMANIA 4.990







GRAN TURISMO 2 8.490 · STAR WARS:JEDI POWER BATTLES 6.990 · JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000 7.490 · ALUNDRA 2 7.490 · MAGIC RACING TOUR 7.490 · SILENT BOMBER CONS · ANNA KOURNIKOVAS 2.490 · ESTO ES FUTBOL 3.990

RESERVA YA EN TU TIENDA VIDEO-MANIA PS one y PS2

PLAYSTATION DUAL SHOCK..........19.900
DREAMCAST +juego+internet.......39.900
NINTENDO 64..........................14.900
GAMEBOY poquet.......................7.990
GAMEBOY color.........................12.490

TAMBIEN TENEMOS LA DISTRIBUCION DE LA **MAQUINA EXPENDEDORA PELICULAS** VIDEO DVD Y VIDEOJUEGOS



ALQUILER DE VIDEOJUEGOS

- -PSX
- -PC CD-ROM
- -GAME BOY
- -DREAMCAST
- -NINTENDO 64
- -PSX 2













Ven a tu VIDEO-MANIA mas cecano y mira nuestras ofertas exclusivas en TELEFONIA MOVIL
*PACKS *TARJETAS RECARGABLES

¿PIENSAS ABRIR UNA TIENDA O YA LA TIENES ABIERTA?
LLAMANOS Y TE INFORMAREMOS DE UNIRTE A LA CADENA CON MAYOR CRECIMIENTO.
Linea atención Franquicia:
96 652 61 21
www.video-mania.net
video-mania@ole.com

Envio de pedidos a domicilio:
Por Teléfono: 96 652 61 21
Lunes a Sábados 10:00h a 20:00h
Por Fax: 96 652 63 55
Por e-mail: video-mania@ole.com
Recibiras tus pedidos con portes Pagados. (Solo particulares)
ENVIOS A TODA ESPAÑA
Recibiras tu pedido en un plazo 24/48 horas
Para pedidos inferiores a 5.000 ptas los portes seran:
Españo peninsula: 595 ptas Baleares: 795 ptas

*Precios validos salvo error tipografico o fin de existencias.

VEN A TU TIENDA VIDEO-MANIA MAS CERCANO

V- = VHS
VD- = VIDEOJUEGOS
D- = DVD

ALBACETE
VD- D- ALMANSA: C/.Dr.Manzaneda 2 Tel. 967 31 22 63
D- VD- V- HELLIN : C/.Coullaut Valera 6 Tel. 967 17 60 04
D- VD- V- VILLARROBLEDO: C/.Graciano Atienza 10 Tel. 967 14 64 43

ALICANTE
D- VD- V- ALCOY 1: C/.Hispanidad 22 Tel. 96 65 2 61 21
D- VD- V- ALCOY 2: C/.Musico Gonzalo Blanes 41 Tel. 96 554 81 33
D- VD- V- ALFAZ DEL PI: PLAYA DEL ALBIR Avda.Oscar Espla 12 Tel. 96 686 70 81
D- VD- V- MURO DE ALCOY: C/.Virgen Desamparados 34 Tel. 96 553 20 64
D- VD- V- IBI: Avda.de la Paz 33 Tel. 96 655 10 49
D- VD- V- NOVELDA: C/.Maestro Ramis 40 Tel. 96 560 48 72 NUEVA TIENDA

ALMERIA
D- VD- V- STA.MARIA DEL: AGUILA C/.Andalucia 24 Tel. 655 28 24 79

BARCELONA
VD- C/.Obispo Sivilla 40 Tel. 93 417 41 86
D- VD- V- TORELLO Avda.Monserrat n17 Tel. 696 12 52 83 PROXIMAMENTE

CUENCA
D- VD- C/.Teniente Gonzalez s/n Tel. 969 22 14 53

GERONA
D- VD- V- LLORET DE MAR C/.Costa de Carbonell 57 Tel. 927 360 892 NUEVA TIENDA

GRAN CANARIA
D- VD- LAS PALMAS: C/.Leon y Castillo 337 Tel. 928 29 60 35
VD- SAN FERNANDO: DE MAS PALOMA Urb.La Rosaleda Blq.15 3ºa Tel. 928 76 31 94

HUELVA
D- VD- V- Avda.Galaroza 1 Tel. 636 67 90 77
VD- PUNTA UMBRIA: C/.Ancha 115 Tel. 666 31 42 52 NUEVA TIENDA

MURCIA
D- VD- V- C/.Vista Alegre 22 Tel. 968 93 02 56 NUEVA TIENDA
D- VD- V- ALAHAMA DE: MURCIA C/. San Pedro 2 Tel. 616 06 14 76 PROXIMAMENTE
D- VD- V- CABEZO DE: TORRE C/.Carmen 32 Tel. 968 30 73 64
D- VD- V- ESPINARDO: C/.Calvario 1 Tel. 968 30 80 21
VD- LORCA: Avda.Europa 2 bajo Tel. 968 47 31 60
D- VD- V- MOLINA DE: SEGURA C/.Gran Via,Esquina San Esteban Tel. 968 64 32 06
D- VD- V- LAS TORRES DE: COTILLA C/.Mula 52 Tel. 606 593 943

MADRID
PROXIMA INAGURCION

NAVARRA
VD- D- PAMPLONA Avda. La Rioja 6 bajos Tel. 94 836 66 68 NUEVA TIENDA
D- VD- V- TUDELA C/.Aranaz y Vides 13 bajo Tel. 948 826 728 NUEVA TIENDA

TARRAGONA
VD- D- BONAVISTA: C/.Ventidos 36 Tel. 977 54 06 02
D- VD- V- TORREFORTA: Plza.Nou Centre Blq.3 Esc.1 Tel. 977 54 00 71

SEVILLA
D- VD- V- ESTEPA: C/.Gilena 12 Tel. 699 63 52 56

TERUEL
D- VD- V- ALCAÑIZ: C/.Belmonte de San Jose 11 -1º Tel. 978 83 04 30

VALENCIA
D- VD- V- LLOMBAI: C/.Maestro Torres 8 Tel. 96 255 03 88 NUEVA TIENDA
D- VD- V- L'ALCUDIA DE CRESPINS C/.San Vicente 21 Tel.96 224 2930 NUEVA TIENDA

GANADORES CONCURSO «POKEMON»

25 GANADORES DE UN JUEGO POKEMON ESPECIAL PIKACHU (GBC):

DAVID OYONARTE ASENSIO	ALMERIA
LUIS Mª LOPEZ VAQUERIZO	BADAJOZ
PAU FABREGAT HERNANDO	BARCELONA
ANTONIO J. GARCIA TATOSIAN	BARCELONA
EDGAR VALENZUELA DOMINGUEZ	BARCELONA
XAVIER LAZARO PALLARES	BARCELONA
DIANA SANCHEZ DE MOVELLAN	CANTABRIA
FERNANDO CARBALLAL LOPEZ-VENTURA	LA CORUÑA
JOSE MOLINA GARCIA	MADRID
CESAR BERNARDINO BLANCO	MADRID
RUBEN BAUTISTA MUÑOZ	MADRID
GONZALO BIELSA SANCHEZ	MADRID
SERGIO PAJARES CRESPO	MADRID
ROBERTO SUNYE VINDEL	MADRID
MARIO R. GARCIA-MONTEAVARO CORRO	MADRID
IVAN CASARES PALOMO	MADRID
JOAQUIN AFAN TORRIJOS	MADRID
BERNARDO VIQUEIRA HIERRO	PONTEVEDRA
JAVIER ARISTU SANGÜESA	TERUEL
BORJA GARCIA HERNANDO	VALLADOLID
BEATRIZ CALVO ALONSO	VIZCAYA
JON URIARTE ANDIKOETXEA	VIZCAYA
ALEXANDER PEREZ GOMEZ PASTOR	VIZCAYA
MIKEL UGARRIZA RODRIGUEZ	VIZCAYA
ZEUS ASENSIO GARCIA	VIZCAYA

25 GANADORES DE UN POKEMON PIKACHU (PODOMETRO):

TOMI MARI BOLUFER	ALICANTE
RUBEN GONZALEZ PLATAS	ALICANTE
Mª NATIVIDAD SANCHEZ MARTINEZ	ALICANTE
NACHO LLORENS PERIS	CASTELLON
RAUL ENRIQUE HERNANDEZ	CASTELLON
MANUEL A. MONTALVO GARRIDO	CORDOBA
FRANCISCO MUÑOZ GARCIA	CORDOBA
CARLOS RIOS GONZALEZ-VIZCAINO	CORDOBA
JONATHAN GARCIA MOLINA	CORDOBA
SERGIO MORILLAS ESPINOSA	JAEN
ALEJANDRA NUÑEZ REGUEIRO	LUGO
RAUL PALANCAR RODRIGUEZ	MADRID
IVAN SANCHEZ PALOMERO	MADRID
DANIEL HERNANDEZ POSADA	MADRID
MIGUEL MANZANO COLL	MADRID
RAUL GARCIA MATEOS-CAÑERO	MADRID
ALBERTO CRIADO ROCHA	MADRID
EDUARDO VENTURO VENTUREIRA	MADRID
ELENA LOPEZ MARTINEZ	MURCIA
JOSE A. GARCIA MORAL	ORENSE
PABLO GANDARA DE PACO	ORENSE
MARIO BEZANILLA FUENTE	SANTANDER
BORJA ESCRIBANO NAVAJO	SEGOVIA
DIEGO LOPE ALVAREZ	ZARAGOZA
JORGE CARDIEL LANGARITA	ZARAGOZA

Gratis al suscribirte un año a Hobby Consolas

POR EL PRECIO DE 12 NÚMEROS NORMALES (450 PTAS X 12 = 5.400 PTAS)

ELIGE LA OPCIÓN QUE PREFIERAS



OPCIÓN 1

¡ ELIGE LAS TRES GUÍAS QUE PREFIERAS !



OPCIÓN 2

ELIGE EL REGALO QUE MÁS TE GUSTE







12 números + regalo por solo 5.400 pesetas

Si no quieres tu regalo, también puedes suscribirte con un 20% de descuento (mira las ofertas en la tarjeta de la derecha)

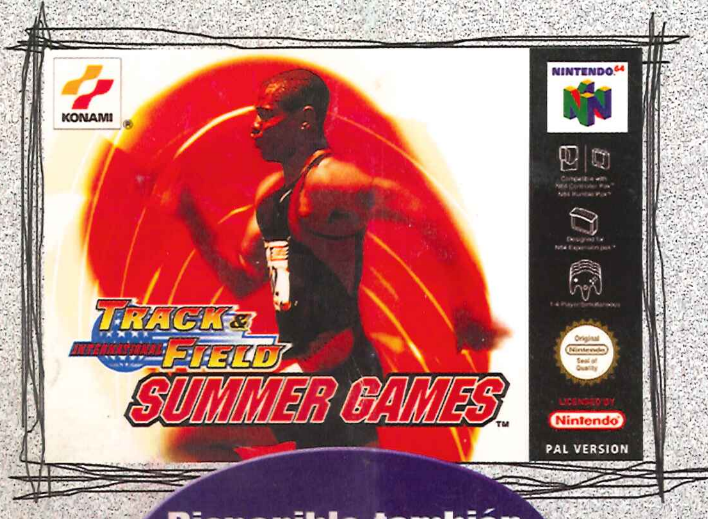
ENVÍANOS TU SOLICITUD DE SUSCRIPCIÓN

- Por **correo:** la tarjeta de la derecha no necesita sello.
- Por **teléfono:** llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.
- Por **fax:** Envíanos el cupón al número 902 12 04 47
- Por **correo electrónico:** en la dirección e-mail suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO



LOS JUEGOS MÁS REFRESCANTES DE KONAMI



Disponible también en PlayStation y Game Boy Color.



Regresa el juego de leyenda con más de 100 personajes



Rol Medieval traducido al castellano.



No es acción, no es deporte, ni terror, es... ¡¡Bishi Bashi!!.



KONAMI. Orense 34, 9º. 28020 MADRID Teléf.: 91 556 28 02 Fax: 91 556 28 35





SilentBomber

Virgin INTERactive

HOBBY CONSOLAS

SilentBomber

Virgin INTERactive

HOBBY CONSOLAS

HO

¡REGALO!

3 POSTALES SILENT BOMBER

4 GUÍAS COMPLETAS

- Vagrant Story
- Perfect Dark
- A Sangre Fría
- Colin McRae 2

© 2000 Studio 3. Todos los derechos reservados.







© 2000 Studio 3. Todos los derechos reservados.